pro gamer

SABAH
ISSN 1304 - 3811
1.500.000 TL.
Sayı-17

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

XanthiN

CD'DE BU HAFTA
NFS4: Underground
ve dahası...



ÖN İNCELEME
The Movies

STRATEJİ REHBERİ
Call of Duty

İNCELEMELER
- Hidden & Dangerous 2
- Harry Potter: Quidditch World Cup
- Airport Tycoon 3
- Traitor's Gate 2: Cypher
- Rebel Trucker

SILENT HILL® 3

Gerçek korkularınızın kaynağına doğru bir yolculuk...

İçindekiler

İNCELEMELER



HABERLER



ÖN İNCELEME



ONLINE - OFFLINE



STRATEJİ REHBERİ



AYRICA...

Korku

Korku filmlerini ve korku temalı her tür kurguyu seven çok insan var. İkinci, üçüncü, beşinci sınıf bile olsa elimize geçen bir korku filmini atlamadan izlemek, hemen herkesin üzerinde uzlaştığı, ender ortak tavırlardan biri. Ve bu öylesine kanıksanmış bir durum ki kimse buna şaşırmaz, bunun üzerine düşünmez. Gerek yoktur ki.

Neredeyse iki haftadır Silent Hill 3 denen bol gerilimli oyunu oynuyorum ve büyük bir keyifle herkese oyunun beni ne kadar korkuttuğunu, öyle ki 10 dakikada bir ara vermek zorunda kaldığımı anlatıyorum. Açıkçası oyunun başına geçmek için cesaretimi toplama ihtiyacı duymaktan hoşlanıyorum. Ama bunun gerçek bir korku olup olmadığını düşünmek hiç aklıma gelmemişti. Galiba yine gerek yoktu.

Ama şimdi, 20 Kasım 2003 Perşembe günü itibarıyla, Silent Hill'in yaşattığı korkunun aslında ne kadar insancıl ve doyurucu bir şey olduğunu fark edebiliyorum, çünkü güne çok daha gerçek ve boğucu ve iğrendiren bir başka korkuyla başladım. Sadece ben değil, bütün İstanbul, Türkiye hatta dünya, farklı şiddetlerde de olsa aynı hissi yaşadı. Siz bunları okurken üzerinden bir hafta geçmiş olacak ama şehr-i İstanbul'u sarsan bombaların korkusunun ve yarattığı acının gerçekliğini hepimizin hâlâ hissediyor olacağına eminim.

Bir oyun... İçinde ıssızlık, kan, korkunç yaratıklar, yaşayan ölüler ve hepsinin karşısında çaresizce hayatta kalmaya ve babasına gitmeye çalışan küçük bir kızın olduğu bir oyun. Bir de gerçek... Milyonlarca insanın yaşadığı bir şehirde, bir miktar patlayıcıyla yol alan bir kamyonet. İkisi arasındaki fark neden oyunların gerçeğe göre çok daha masum olduğunu kanıtlamaya yetiyor.

Serpil Ulutürk

Blitz Krieg 2, yakında

Bir kez daha tarih dersi için bilgisayar başındayız



Bu yılın oyunlarına şöyle bir göz gezdirdiğimizde en çok işlenen konu dalında şampiyonluğu tartışmasız İkinci Dünya Savaşı'na vermek lâzım. Dünya meselelerine duyarlı oyun yapımcıları herhalde "Yeni bir küresel savaş mı çıkacak acaba" diye düşünüp durmaktan, yazdıkları bütün programları savaşa adadılar bu yıl. Gelecek yıl da durum çok farklı olmayacak gibi. Bunun işaretçilerinden biri de Blitzkrieg II'nin duyurulması oldu. 2003'ün İkinci Dünya Savaşı temalı RTS oyunlarından biri olan Blitzkrieg, önümüzdeki yıl içinde yine aynı temayla geri dönecek.

Oyunun yapımcısı Nival Interactive, ilk oyunla ikincisi arasındaki en büyük farkı "Blitzkrieg II daha hızlı bir oyun olacak" diye açıklıyor. Bizce bundan daha önemlisi oyunun tamamen yeni bir 3D motor kullanacak olması. Avrupa, Afrika ve Pasifik'te geçecek olan oyunda çevreyle etkileşimin tam olacağı ve örneğin attığınız bir bombanın fiziksel etkisini görebileceğiniz söyleniyor. Oyun toplamda dört campaign'den oluşacak ve hangi görevi üstleneceğinizi, hangi birliklerinizi kullanacağınızı kendiniz seçebileceksiniz. Ancak bu seçimleri yaparken de belirleyici olan paşa keyfiniz değil stratejik gereksinimleriniz olacak. Çünkü seçtiğiniz görevler bir araya geldiğinde belli bir ana görevin tamamlanmasını sağlamalı.

Blitzkrieg II'nin askeri donanımı da geliştirilmiş olarak çıkacak karşımıza. Oyunda yüzlerce yeni silahın yanı sıra yeni birimler ve yeni araçlar da olacak. Askeri birimleriniz ne kadar çok savaşa katılırlarsa o kadar kıdem kazanacaklar ve rakiplerine karşı daha avantajlı hale gelecekler. Yani herhangi bir birimi ölüme göndermeden önce ne kadar deneyimli olduğuna bakmanız gerekiyor (gerçek savaşlarda yaptıkları gibi). Oyunun çıkış tarihi henüz belli değil ama dediğimiz gibi 2004 içinde bitmesi planlanıyor. Yandaki oyun görüntüsü de sizi aldatmasın, Blitzkrieg II için henüz basına verilmiş bir görüntü yok, bunlar eski oyundan kalma.

Delta Force: Team Sabre

Bir yandan ertelendi, vazgeçildi şeklindeki söylentiler sürerken NovaLogic, Delta Force – Black Hawk Down için geliştirmekte olduğu görev paketi Team Sabre'ı 2004 başında tamamlayacağını açıkladı. Bu yeni görev paketinde oyuncular Delta Force ekibine katılıp Güney Amerika'nın vahşi ormanlarında ve İran Körfezi'nin uzak adalarında vazife uğruna canlarını ortaya koyacaklar.

Yeraltı uyuşturucu şebekelerini yok etmekten, rehin alınmış masum insanları kurtarmaya, düşman üslerine sızmaktan kimyasal silah taşıyan konvoyları basmaya ilginç görevler var Black Hawk Down'ın Team Sabre paketinde. Diğer yenilikler ise tahmin edebileceğiniz gibi silahlar, araçlar, haritalar, birimler, vs diye sıralanıyor. İki tane tek kişilik campaign'in yanı sıra Team Sabre'da ister internetten ister LAN üzerinden oynayabileceğiniz 30 yeni multiplayer harita da olacak.

Bekliyoruz...

Aslına bakarsanız bir süreliğine bu bekleme işini askıya almaya karar verdik. Elimizde, haftalık bir dergi olarak ProGamer'ı 6 hafta kadar idare edecek kadar sağlam oyun birikince, beklemek bir yana "gelmeyiin, yeterrr" diye bağırarak koşma isteği bile duyuyoruz. Yine de adet yerini bulsun, şunları bir sıralayalım...

Terminator 3: War of the Machines
FPS .... 28 Kasım

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
RPG .... 28 Kasım

Deus Ex: Inivisible War
FPS .... 2 Aralık

One Must Fall: Battlegrounds
Aksiyon .... 2 Aralık

SWAT: Urban Justice
Taktik .... 2 Aralık

Beyond Good & Evil
Aksiyon .... 2 Aralık

Prince of Persia: The Sands of Time
Aksiyon .... 2 Aralık

Lords of EverQuest
Strateji .... 2 Aralık

Armed & Dangerous
Strateji .... 2 Aralık

Frogger's Adventures: The Rescue
Aksiyon .... 2 Aralık

Horizons
MMORPG .... 5 Aralık

Counter Strike: Condition Zero
FPS .... 16 Aralık

Wars & Warriors: Joan of Arc
RPG .... 28 Aralık

Jack the Ripper
Adventure .... 13 Ocak

Atlantis Evolution
Adventure .... 14 Ocak

Alias
FPS .... 14 Aralık

Full Spectrum Warrior
Aksiyon .... 14 Ocak

Lotus Challenge
Yarış .... 15 Ocak

Rainbow Six: Athena Sword
Taktik .... 17 Ocak

Battlefield Vietnam
Aksiyon .... 27 Ocak

WhiteDay PC'de

Sevgililer Günü'ne özel bir korku oyunu geliyor

Güney Koreli Sonnori firmasının 2001'de sadece Kore'de yayınlanmak üzere çıkardığı WhiteDay isimli korku oyunu, 2004'te Avrupa'da da oynanabilecek. İngiliz geliştirici 4am Entertainment, geçtiğimiz günlerde, Kore'de çok sevilen WhiteDay'in Avrupa'da da yayınlanması konusunda Sonnori ile anlaştıklarını ve oyunun çıkışını, Sevgililer Günü yani 14 Şubat olarak belirlediklerini açıkladı. Ama Sevgililer Günü'nde çıkıyor diye WhiteDay'i üstünde kırmızı kalpler olan iğrenç yastıklarla ya da terliklerle karıştırmayın. Bu oyun cicili bicili, "ay çok şekeeer!" temalı ilişkilere göre değil.

WhiteDay, Sevgililer Günü'nün Kore'deki karşılığı. Ama Koreliler bu günde sadece sevgililerine değil patronlarına, anneannelerine, mahalleden arkadaşlara da hediye olarak çeşit çeşit çikolata ve şekerleme alıyorlar. Bu genel-kültür kırıntısı ışığında, oyunda liseli bir genç çocuğu yönetiyorsunuz. Sevgililer Günü sebebiyle kız arkadaşınıza aldığınız bir kutu çikolatayı okulda saklayacak bir yer ararken okulun dehlizlerinin kötü ruhlar tarafından işgal edildiğini fark ediyorsunuz. Onlar da sizi fark ediyor tabii...

Birinci kişi bakış açısından oynanan WhiteDay'de kullanabileceğiniz herhangi bir silah ya da silah yerine geçecek nesne olmaması oyunun en ilginç özelliklerinden birisi. Yapmanız gereken şey hayatta kalmak ve bu arada karşınıza çıkan bulmacaları çözerek oyunda ilerlemek. Alarmları kapatmak, kilitli kutuları açmak, hayaletlerin eline geçmiş çocukları kurtarmak gibi görevleriniz olacak. Oyunun aksiyon sahneleri ise ara videolar şeklinde girecek ve siz sadece hikayenin hangi yöne ilerleyeceğini soran seçenekler arasında karar veriyor olacaksınız.

Eğer dozu doğru ayarlanırsa bir korku temasının ne kadar etkileyici ve çekici ola-



bileceğini Silent Hill ve Resident Evil gibi oyunlardan gayet iyi bildiğimiz için WhiteDay'e şans veriyoruz. Ama aynı temanın Scream, Faculty, Urban Legends gibi "okulda geçen korku filmi" örneklerinde nasıl yerlerde süründüğünü de iyi bildiğimiz için şimdilik bu oyuna mesafeliyiz. Yeni detaylar belli oldukça bizim de tavrımız netleşecek. Hayırlısı olsun.

İt dalaşına hazır mıyız?

Pacific Warriors 2: Dogfight çıkıyor

İkinci Dünya Savaşı temalı uçuş simi Pacific Warriors'ın ikincisi 2004'ün ilk çeyreğinde çıkacak (biz dememiş miydik bu WWII dalgası 2004'te de devam edecek diye). Danimarkalı yapımcı InterActive Vision tarafından geliştirilmekte olan oyunda ister A.B.D. isterseniz de Japonya güçlerine katılıp Pearl Harbor çıkartmasının sonrasında yaşananları konu edinen çeşitli görevlerde rol alabileceksiniz. Pacific Warriors 2: Dogfight'ta 25'i ABD 25'i Japonya için olmak üzere toplam 50 görev bulunuyor. Bombalama, keşif, uçak savaşları bunlardan bazıları.

Oyunun sizi bir pilot olarak zor durumda bırakacak çeşitli bölümleri de var. Örneğin daha eğitim bölümündeyken telsizden gelen bir anonsla düşman uçaklarının yaklaşmakta olduğu haberini alacaksınız. Göreviniz, onlar bombalarını bırakmadan düşmelerini sağlamak. Ama altınızdaki uçak, bombardıman olayını öğrenmeniz için tasarlanmış bir eğitim uçağı, yani it dalaşına müsait değil. Bu noktada üsse dönüp uygun bir uçak almakla vakit kaybetmeden göreve başlamak arasındaki karar size kalıyor. Yapımcılar, Dogfight'ta oyuncunun sık sık böylesi kararlar vermek durumunda kalacağını söylüyor. Bu da oyunun doğrusal ilerlemeyeceğinin müjdecisi. Şimdilik şu ekran görüntüleriyle yetinelim, ilerleyen haftalarda yeni gelişmelere bir daha göz atarız.



Fantezi Radyosu

Kral FM'den değil Radio Final Fantasy'den bahsediyoruz

America Online'ın Radio@Network ağı üzerinde bir Final Fantasy istasyonu açıldı. Square Enix adlı yayın grubu tarafından hayata geçirilen bu yeni radyonun özelliği, tahmin edebileceğiniz gibi sadece Final Fantasy oyunlarında kullanılan müzikleri çalması. Şimdilik 200 şarkılık bir arşive sahip olan Radio Final Fantasy'nin sadece serinin düşkünlerini değil, tüm müzikseverleri memnun edeceğini söyleyen Square Enix başkanı, bu konuda AOL gibi bir devle işbirliği yapmaktan çok memnun olduklarını da belirtiyor. Bu noktada Final Fantasy müziklerini besteleyen Nobou Uematsu'nun Time Dergisi tarafından yapılan "Time 100" sıralamasında "Yeni Dalga / Müzik" listesine en yaratıcı isimlerden biri olarak girdiğini hatırlatalım ama sizin bu bilgi olmadan da FF serisinin müziklerini taktır ettiğinizi biliyoruz. Dolayısıyla, dinlemek isterseniz Radio@Netscape (radio.netscape.com/radio/) adresinde sizi bekliyor olacaklar.

The Movies

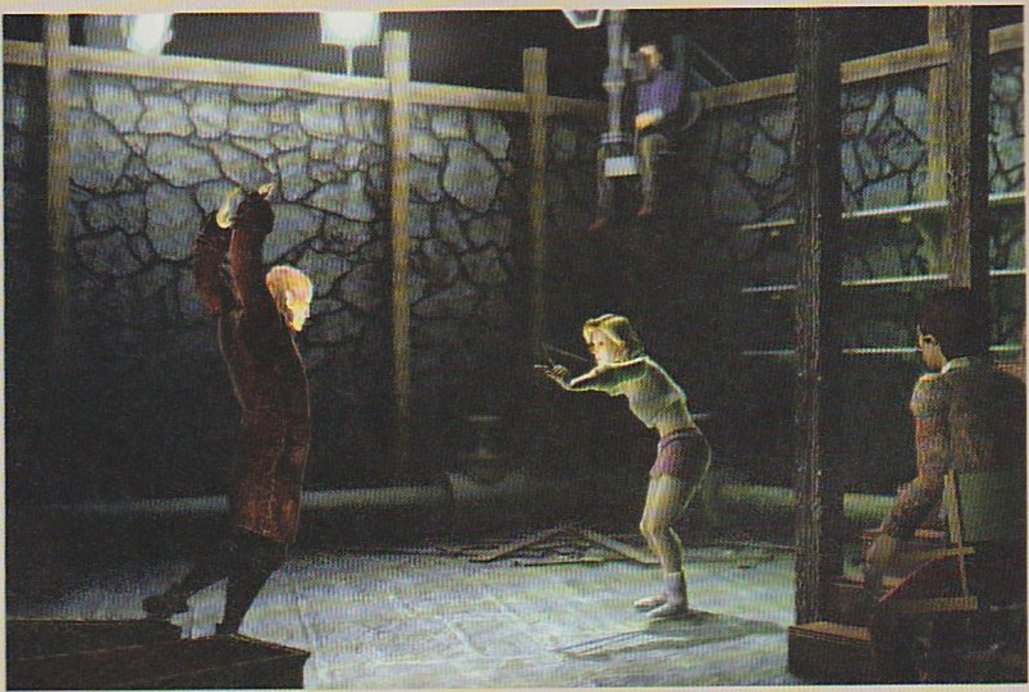
Pek çok film izledik, film yıldızı olduk. Peki ya yönetmenliğe ne dersiniz? Durun biz cevabını verelim, The Movies

Çıkış Tarihi: 2004
Tür: Strateji
Yapımcı: Lionhead
Dağıtımcı: Activision
www.themoviesgame.com

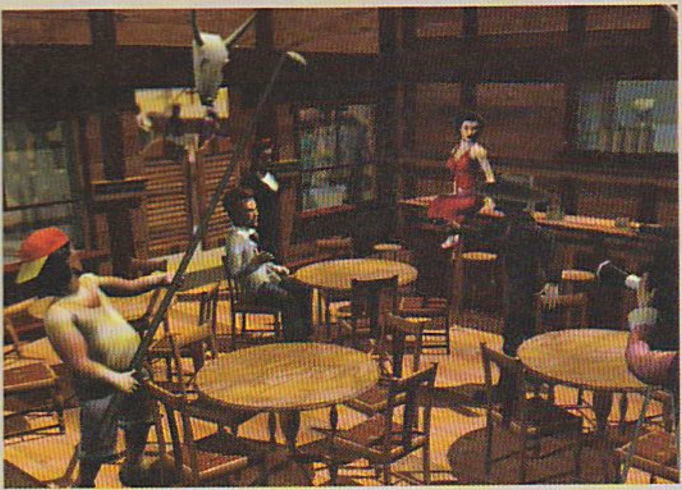
Hiçbir zaman ölmeyecek klasikler vardır hani. Eski günleri hatırlamak için oynadığınız, ama oynarken sıkılmadığınız oyunlar. Bunlardan Theme Park, Theme Hospital, Populous, Black&White gibi başarılı yapımları ortaya çıkartan kişi Peter Molyneux yine yaratıcı bir oyun ile karşımızda. Oyuncuların en çok hayal ettikleri konulardan birisini Peter Molyneux de görmüş olacak ki film yönetmenliğini konu alan oyunu The Movies için kolları sıvadı.

The Movies, adından anlaşılacağı gibi filmleri konu alan bir oyun. Fakat daha önce çok az işlenmiş bir konuya sahip. 1920'lerden başlayıp 2010'a kadar uzanan yaklaşık yüzyıllık zaman çizgisi içinde oyuncular Hollywood'da sahip oldukları küçük bir film stüdyosunda yönetmen olmanın iyi ve kötü yanlarını tadacaklar.

The Movies Molyneux'un tasarladığı sim oyunları gibi bir yönetime, Black&White'ın yapı ve serbestliğine sahip olacak. Oyuncular film setlerinde tamamen serbest olacaklar. Film çekimi için oyuncular, hikaye yazarları, film yıldızları ve kamera arkası çalışanları gibi pek çok kişi ile ilgilenecekler. Böylece romantik, komedi, aksiyon, vahşi batı, savaş gibi çeşitli konularda film çekebilecekler. Fakat oyuncular sadece film çekimi ile değil, stüdyonun gelir ve giderleri, aktör ve aktrislerin çağırılması, işten çıkartılması gibi zorluklarla da boğuşacaklar. Ancak maalesef oyundaki aktör ve aktrisler Hollywood'dan alınma değil. Oyun tamamen kendi aktör ve aktrislerine sahip. Fakat oyunculara kendi yıldızlarını yaratma şansı tanınmış. Yani yapımcılar telif hakları nedeniyle gerçek ünlülerin isimlerini oyunda kullanamadılarsa bile oyuncular kendi yaratacakları karakterler ile bunu gerçekleştirebilirler.



The Movies'te herşey gerçeğine uygun olarak tasarlanıyor. Dekorlar, kıyafetler, kısaca her şey başarıyla yansıtılmış.



Oyuncular özgür bir şekilde film çekebilse de bazı şeylere karışamıyorlar. Örneğin hikaye yazarının hikayeyi nasıl yazdığını tam olarak görülemiyor ya da değiştirilemiyor. Ancak hikaye yazarı işini bitirip senaryo taslağını sunduktan sonra oyuncular bu taslak üzerinde ekleme ya da çıkarma, film yıldızlarını değiştirme gibi haklara sahip oluyor. Aslında oyuncuların kendi hikayelerini tam olarak yaratamaması üzücü bir haber. Sonuçta oyuncular yapay zekânın geliştirdiğinden daha iyi fikirler ortaya çıkartabilirler.

Oyuncuların en çok dikkat etmesi gereken noktalardan birisi de ekonomi olacak. Film yapımı için gerekli parayı önceden sağlamalı, bu paranın film çekilirken ne kadar harcanacağı, nasıl ya da nelere harcanacağı, çalışanların maaşları gibi detayların sürekli göz önünde bulundurulması gerekli. Bir film bitmeden

başka bir filme başlanamayacak. Daha doğrusu ikinci filme maddi yetersizliklerden başlanamayacak. Film çekimi bitip gösterime girdikten sonra, oyuncular istatistiklerini görebilecekler. İyi bir film yapabilmek için gelir ve giderlerin çok iyi bir şekilde hesaplanıp, harcamaların buna göre düzenlenmesi gerekecek.

Film oyuncularının yönetimi de oldukça basit olacak. Çeşitli seçenekler sayesinde oyuncunun neleri daha fazla yapacağı belirlenebilecek. Oyuncular filmin fazla sıkıcı olmasını önlemek için oyuna şiddet katmak isterlerse aktör yada aktrisin şiddet çubuğunu arttırarak daha şiddetli davranmasını sağlayabilecekler. Ya da oyuna komik sahneler eklemek için komiklik çubuğunu yükseltmeleri yeterli olacak. Fakat kolay yönetime rağmen film yıldızları oyunun en önemli kısmını gerçekleştirecek. Bu yüzden sürekli mutlu olmaları, filminiz için çok önemli. Film yıldızlarının yönetimlerinin kolay olması oldukça iyi bir fikir olmuş. Çünkü oyuncular ekonomi, setlerin düzeni, ekipman gibi pek çok şeyle uğraşacaklar.

Filmlerin kalitesini arttırmak çok önemli olacak. Aktör, aktris yada film ekibinin film çekilirken içinde bulundukları ruh hali, paralarını alıp almadıkları gibi etmenler kaliteyi değiştirebilecek. Dekor malzemelerinin, elbiselerin, ekipmanların kalitesi de bir o kadar önemli olacak. Eğer aynı içerikli bir filmi tekrar çekerseniz ya da yanlış aktörleri yanlış filmlerde oynatırsanız film kalitesi düşecek. Oyuncuların doğru filmlerde doğru film yıldızlarını kullanabilmeleri için yıldızların özelliklerini dikkatli bir şekilde incelemeleri gerekecek. Film yıldızları ve kamera arkası ekibinin ayrı ayrı duyguları, istekleri, huyları olacak. Bazıları çok sinirli olurken bazıları fazla uysal olabilecekler. Ayrıca dikkat edilen bir diğer nokta da yapay zekânın yüz ifadeleri. Anlık durumlarına göre yüzleri değişecek, somurtacaklar, gülecekler, ağlayacaklar. Oynadıkları rolleri ya da aldıkları ücreti beğenmezlerse kötü oynayacaklar. Etrafta dolaşıp sürekli oyuncu hakkında söylenecekler, dırdır edecekler.

Oyuncuların bitmiş bir filmi izleme şansı olacak. Fakat bu filmler normal yaşamdaki gibi doksan dakikalık ya da iki saatlik filmler gibi değil, onların fragmanları gibi. Az gibi gözükebilir, fakat oyunculara yüzlerce farklı film yapabilme şansı tanınmış. Ayrıca doksan dakikalık bir filmin sabit disk üzerinde kaplayacağı yer oldukça fazla olur. Video dışında oyuncular oyun içi ekran görüntülerini rahatlıkla çekebiliyorlarmış. Oyuncular oyundaki sesleri yada daha kişisel bir film isterlerse kendi seslerini bu filmlere ekleyebilecekler. Hazırlanan .avi yada .mpeg formatındaki video dosyaları internet ortamında paylaşabilecek. Videolar gibi resimler de internet üzerinden yayınlanabilecek.Böylece oyuncular birbirlerinin filmlerini izleyebilecek ve yorumda bulunabilecekler. Lionhead sadece bunun için özel bir sistem geliştiriyormuş. Molyneux oyunun verdiği zevk kadar, soysal bir yapıda olması için de çalıştıklarını belirtiyor. Oldukça güzel ve yerinde bir düşünce, böylece bütün Movies oyuncuları birbirleri ile paylaşım içine bulunabilecekler.

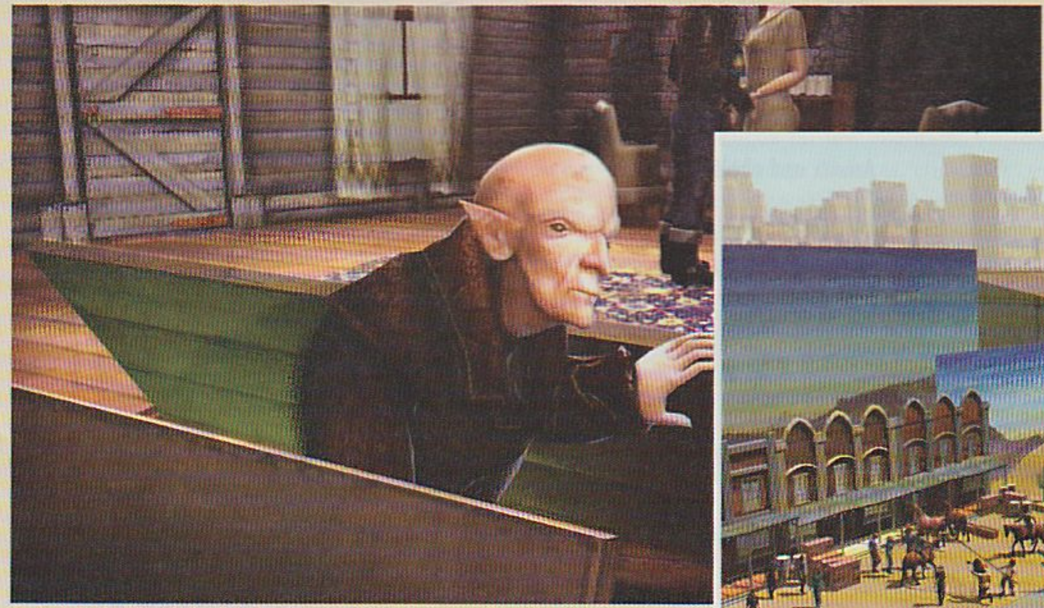
Lionhead henüz multiplayer desteği ile ilgili bir bilgi vermedi. Fakat büyük ihtimalle oyunda multiplayer modu bulunmayacak ve sadece video paylaşım sistemi kullanılacak.

Oyun, Black&White'ın grafik motorunu kullanıyor olacak. Bu, sizin de bildiğiniz gibi oldukça başarılı bir motor. Büyük kara parçalarını rahatlıkla oluşturabiliyor. Grafikler konusunda oldukça gerçekçi bir yapıya sahip. İçinde barındırdığı fizik motoru sayesinde bütün nesneler birbirleri ile gerçek zamanlı olarak etkileşebiliyor. Ayrıca oyuncular kamerayı istedikleri gibi hareket ettirebiliyor, istedikleri yakınlıktan olayların gelişimini izleyebiliyor. Bu özellik hem gerçekçilik, hem de kolaylık sağlıyor. Bu sayede oyuncular filmleri istedikleri açıdan bakarak çekebilecekler. Bu da oynanabilirliği arttıracaktır.

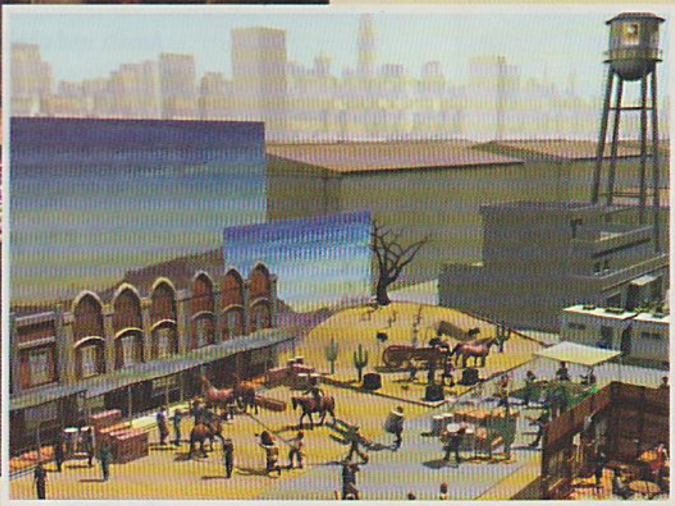
Lionhead, The Movies'in gerçekçiliğine çok önem veriyor. Bunu ilk göstergesi tabii ki geliştirilmiş oyun motoru. Fakat bunun dışında setler, film yıldızları, film yıldızlarının elbiseleri, film ekibi, sesler, kısacası neredeyse her şey gerçekçi olarak tasarlanıyor. Kısaca The Movies yaratıcı konusu ile oyun piyasasında devrim yaratacak.

Oyunculara en son Black&White ile tanrılığı tattıran Lionhead, şimdi de başka bir tanrılığı, film yönetmenliğini tattırmaya hazırlanıyor. Oyun 2004 içinde piyasaya çıkacak. Böylece oyuncuların bir hayali daha gerçekleşmiş olacak.

M. Iberia Aydın

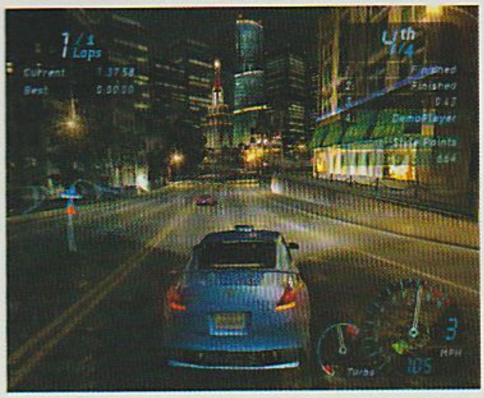


Kaderde korku filminde hortlak olarak oynamak da varmış. Ama bir dakika, biz yönetmendik.



Hız her şeydir, susuzluk ne ki?

Yarışmak için kendilerine iki tane araba ve bir tane ıssız yol arayan kafadarlara şaşmamak elde değil. Ne uğraşıyorsunuz... Alıyorsunuz NFS Underground'u, başkaca tesise gerek duymadan oynuyorsunuz. O kadar...



demo

Need For Speed: Underground

Son zamanlarda görmeye aşina olduğumuz gece yarısı yarışları NFS Underground ile bir kez daha bilgisayarlarımızda. Demoda drag ve bir tane de yarış seçeneği var.

Railroad Tycoon 3

Bir demiryolu işletmesi kurma oyunu olan RT3'ün bu küçük demosunu trenleri sevmeseniz de oynamanızı tavsiye ederiz. Sizi gerçek oyuna hazırlayan demoda, oynanışla ilgili öğrenilecek bir sürü detay var.

Chaos Legion

Yeni nesil vur kır parçala oyunlarından biri olan Chaos Legion, bildiğimiz aksiyon adventure'lardan biraz farklı. Atari salonlarındaki oyunlar gibi bir hava yaratan Chaos Legion, denemeye değer.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda:
'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Contract J.A.C.K.

Contract J.A.C.K, No One Lives Forever tarzında. Bir gizli ajanı yönettiğimiz oyunun demosunda ikinci ve dördüncü bölümleri oynayabiliyoruz.

Kelly Slater's Pro Surfer

Ünlü sörfçü Kelly Slater'in katkıları ile piyasaya çıkmaya hazırlanan bu oyunun demosunda kariyer modundan küçük bir bölüm oynuyoruz.

Superball Arcade

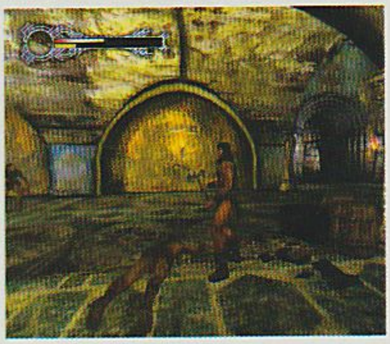
Yıllar evvel Atari'lerimizde oynadığımız bu oyunun bugüne kadar yüzlerce versiyonu çıktı. Ama bu şimdiye kadar gördüklerimizin en iyilerinden. Boş zamanlarınızı değerlendirmek için birebir.

araç

- Audio Conversation Wizard
- Paint Shop Pro

ScreenShots

- Mission impossible: operation surma
- Asterix and obelix XXL
- Time of defiance
- Trainz railway simulator 2004
- World of warcraft
- true crime streets of L.A.
- Conflict zone
- Duality
- Legacy of Kain
- Quake 4
- Red Faction



Conan the Dark Axe

Sanırım hepiniz Conan ve o eşsiz kılıcını hatırlıyorsunuzdur. Çok yakında çıkacak olan oyunumuzda ise Conan doğaüstü güçlerle mücadelesini oyunda sürdürüyor.

video

Deus Ex 2: The Invisible War

Deus Ex çok konuşulmuştu, hatırlarsınız. Şimdi ise herkes Invisible War video'larını konuşuyor. Galiba Deus bizi yine bilgisayara kilitliyecek.

Crashday

İçinizdeki trafik canavarını test edebileceğiniz oyunlardan bir tanesi. Videodaki görüntülerden sonra ne demek istediğimizi anlayacaksınız.

Driver 3

Kendine has sürüş teknikleri ile diğer araba simülasyonlarından bir gömlek üstün olan Driver serisi devam ediyor.

Sacred

6 adet oynanabilir karakteri ve Diablo'nun tüm özelliklerini taşıyan Sacred, güzel grafikleri ile beraber 2004 yılında çıkacak.



İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



Call of Duty S.10

ProGamer ofisinde dehşet!

Yukarıdaki başlığı attıktan sonra, kaçınılmaz olarak hepinizin bu satırları okumaya başlayacağınızdan eminiz. Belki 16 haftadır (o kadar oldu, evet!) şöyle bir göz ucuyla bakıp geçtiğiniz bir sayfaya şimdi birdenbire ilgi gösterme sebebiniz başlıktaki "reality show" tadı, kabul edin. Bu yazıyı yazan editör bile, dergi önüne geldiğinde başlığın cazibesine(!) kapılıp bir kez daha okuyacak burayı (söz veriyorum). İşte bu haftanın oyunu olan Konami'nin el emeği göz nuru Silent Hill 3 de benzer bir cazibe ile dikildi karşımıza. Hayır, ucuz reality show'ların yarattığı havayla SH3 atmosferini asla kıyaslamıyoruz, mesele o değil. Mesele hemen hepimizin ürkütücü şeylere ve kurban hikayelerine karşı bir zaafı olması.

Bunun açıklamasını yapmak psikologlar, sosyologlar dururken bize düşmez elbette. Sadece küçük bir test bizimkisi, bir tespit yapmak için başvurulan bir yöntem... Sonuçta, elimizdeki gerçek değişmiyor; Silent Hill 3 gerçekten akıllarda yer edecek bir oyun ve bunun en önemli sebebi hikayeye yedirilmiş olan ürkünçlük. Üst üste gelen birbirinden güzel onca oyun arasından kapak konusu mertebesine oturmasından bizi de ele geçirdiği anlaşılıyor.



Hidden&Dangerous 2 14



Harry Potter: Quidditch World Cup 16



Traitor's Gate 2 20



Rebel Trucker 21



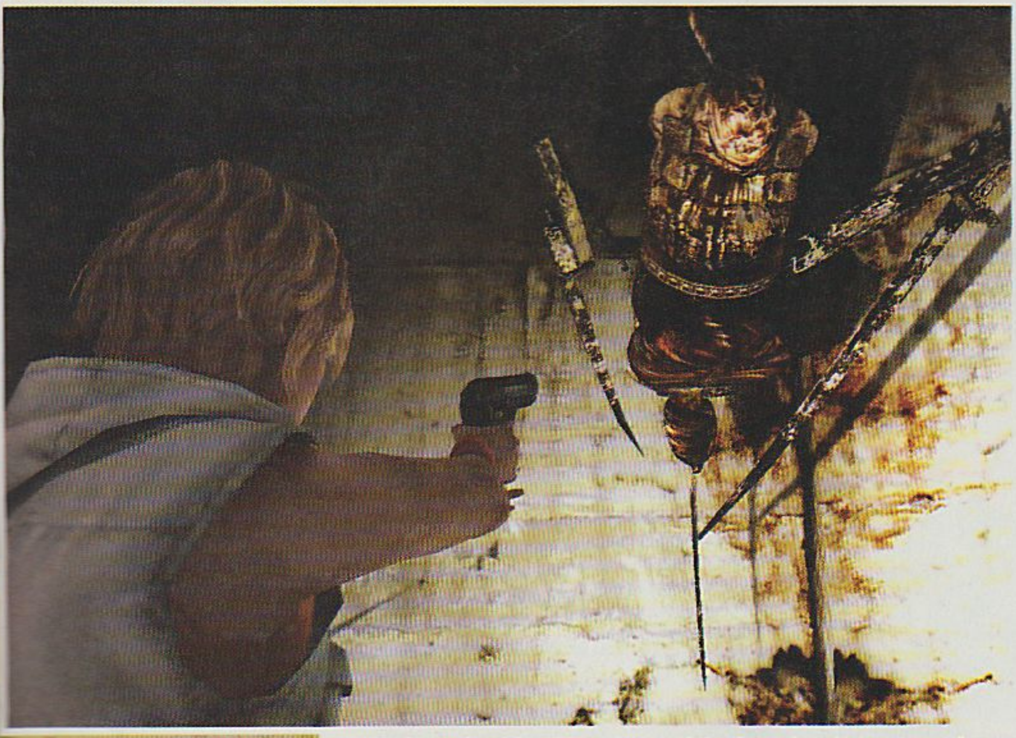
Airport Tycoon 3 18



Bitirdiğinizde kendinizi olgunlaşmış, güçlenmiş hissettiğiniz işler vardır. Bu da onlardan biri. Bitiremezseniz kimse sizi suçlayamaz ama Silent Hill 3'ün sonuna kadar giderseniz kendinizle gurur duyabilirsiniz...

SILENT HILL® 3

TÜR: Adventure **ÜRETİCİ:** Konami **DAĞITIMCI:** Konami www.konami.com/silenthill3/ **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 1 GHz işlemci, 256MB RAM, 32 MB ekran kartı, 1 GB hard disk alanı



Karşıdaki yaratıktandaha ürkütücü olan, oyunda küçük ve tedirgin bir kızı oynuyor olmamız

Kaf Dağı misali, merakla birlikte insanın gözünde iyice büyüyen, efsaneye dönüşen oyunlar vardır. PC oyuncuları için Silent Hill de bunlardan biri. Cümleyi di'li geçmiş zamanda değil geniş zamanda kuruyorum çünkü PC oyuncuları için ilk Silent Hill'in neye benzediğini bir PlayStation'ın başına geçmeden öğrenme şansı hiç olmadı, olmayacak da. Üstelik Silent Hill 2'yi ve bu yazının konusu olan Silent Hill 3'ü oynamak da ilk oyuna karşı duyduğunuz merakı gidermeye yetmeyecek, aksine daha da kaşıyacak. Belki de takıntı haline getireceksiniz.

Silent Hill serisinin bu üç oyununun hikayesini birbirine bağlayan tek şey nerede geçtikleri. Yani oyuna adını veren Silent Hill kasabası. Ve aslına bakarsanız bu kasabada geçen binlerce oyun daha yapılabilir. Çünkü hâlâ duymadıysanız ya da önceki oyunları oynayıp fark edemediyseniz artık öğrenmeniz gereken bir şey var: Silent Hill denen kasaba, ne tombul kasap, kurnaz emlâkçı, Laz bakkal kombinasyonundan oluşan bir esnaf zümresi, ne sokak köpekleri, ne de bahçeli ve güneş alan evleri olan, kasaba diyemeyeceğimiz, başka bir yer. Bir yer de değil, zihinlerin içinde yaratılmış bir fenomen. Şimdi... "Herkesin kendine özel bir Silent Hill'i vardır, oraya girdiğinizde çıkışa giden yolu ruhunuzdaki sorunları çözmeden bulamazsınız" diyen atasözünü de zihninizdeki duvarlardan birine astıysanız, hazırız demektir.

Korkudan oynayamadığımız oyunlar

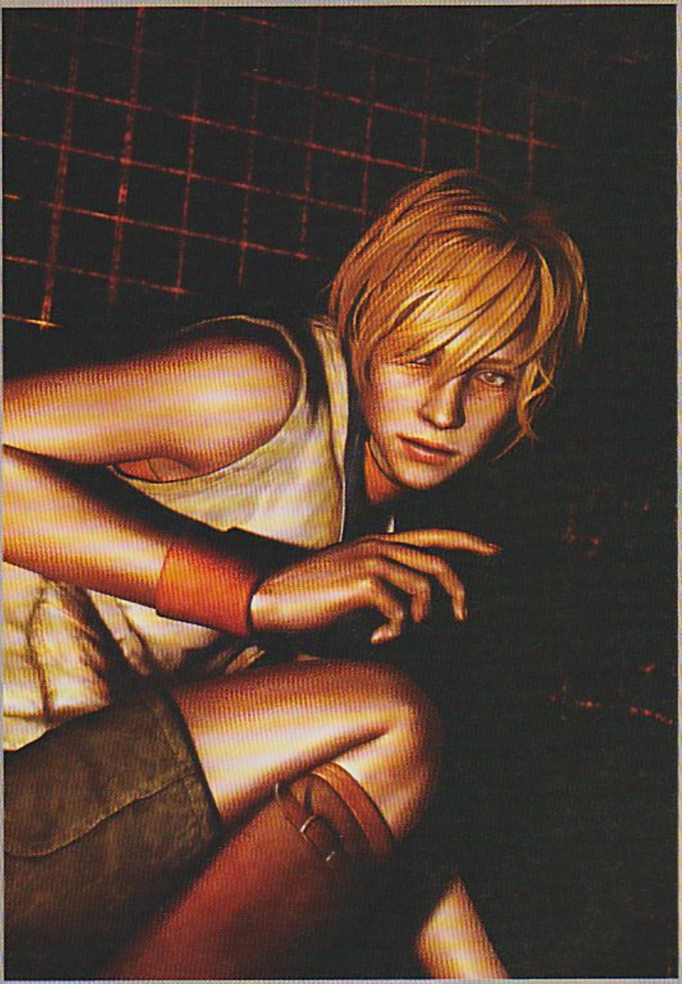
İlki 1999 yılında PlayStation için çıkan ve o gün bugündür "en heyecanlı yerinde kapattığımız oyunlar" listesinin tepesinde duran (bu listeye "ödümüz koptuğu için" klasmanından girebilen başka bir oyun yok zaten. "En heyecanlı yeri bile çok bayık olduğu için" klasmanı ise epey kalabalık) Silent Hill, bu üçüncü bölümünde de geleneği bozmuyor. Hatta ilk iki oyundan daha sert, damardan bir açılış yapıyor. Oyunun açılışındaki atmosfer, içinde bulunduğumuz durumun anlaşılmazlığı ve tedirginliği, bir park bankında oturan kocaman, çirkin oyuncak tavşan gibi ayrıntılar bir yana, her şeyden önce oynadığımız karakter içimizi ürpertmeye yetiyor. Hayır, yüzünün yarısı olmayan, dişlerini törpüyle sivriltmiş, deri kostümlü iri kıyım bir canavarı değil, 16-17 yaşlarında bir kızı yönetiyoruz Silent Hill 3'de. Son derece sıradan, güçsüz ve savunmasız görünen, donuk bakışlı bu genç kız, üzerindeki ürkekliği size de aynen bulaştırıyor ve maceraya 1-0 yenik başlıyorsunuz.

Oyunun başında bir gece vakti, yerleri ve duvarları kan lekeleriyle süslü, terk edilmiş, köhne bir çocuk parkındayız. Karakterimiz Heather'ın burada ne işimiz olduğu hakkında en ufak bir fikri yok. Elinde bir bıçak tuttuğunu fark ettiğinde tedirginliği daha da artıyor. Hiçbir çıkışı olmayan bu mekan sadece kâbuslarınızda görebileceğiniz türden. O yüzden bir kâbustan uyanmanın en iyi yolu neyse onu yapmanız gerekiyor: Kendinizi ilk bulduğunuz karanlık delikten aşağı bırakıyorsunuz. Serbest düşüşe geçiyorsunuz. Ve Heather uyanıyor...

Bu gizemli ve ürkütücü girişiyle Silent Hill 3, size açıkça "devam etmek istediğine emin misin?" diye soruyor. Çünkü oyunun ilerleyen bölümlerinin bundan çok daha karanlık, rahatsız edici, tehlikeli, açıkçası korkunç olacağı şimdiden belli. Bize sorarsanız, tabii ki devam etmelisiniz, aynen izlemeye başladığınız bir David Lynch filmini sonuna kadar götürmeniz gerektiği gibi.

Eve dönüş...

Size oyunun hikayesini anlatmak için büyük bir istek duyuyorum ama SH'de bütün amaç zaten hikayenin kendisine ulaşmak olduğu için kendimi tutmalıyım. Oyunun başında Heather babasıyla bir telefon konuşması yapar ve "eve geliyorum" der. SH3'te uzunca bir



süre bundan başka bir amacınız olmayacak. Bu yönüyle oyun, çok alakasız ama Postal 2'ye benziyor, çünkü ikisinde de bir türlü başaramadığınız çok basit bir amacınız var (böyle bir benzetme yaptığım için oyun dergisi editörlüğü kariyerim sona erebilir ama çağrışım bu, kendiliğinden geliyor). Konuya dönelim, telefon konuşmasının ardından oyunun az sayıdaki yan karakterlerden (toplamda 2 taneler) biriyle tanışacaksınız. Oyunun buralarında halk içinde ve güneş altında olmanın keyfini çıkarmaya bakın. Çünkü birazdan derinlerine dalacağınız alışveriş merkezi sizi gün ışığına hasret bırakacak.

Hikaye hakkında söyleyebileceklerim (sizin iyiliğiniz için) bu kadar. Peki ya oynanış? PlayStation için yapılan oyunların PC'ye uyarlanması söz konusu olduğunda daima sorun çıkacağına, kontrollerin zorlaşacağına dair yerleşik kanı, SH3 için geçerli değil. Hatta oyunu bir yandan PS2'da bir yandan PC'de oynadığım için bu ikisi arasında bir tercih yapmam gerekirse, PC'yi seçerim. Bilgisayarda hem kamera açılarını ayarlamak, hem de karakterimizi yönetmek çok daha kullanışlı geldi bana. Fakat soğuk ve tepkisiz bir klavye asla gerilim yükseldiğinde Heather'ın kalp atışlarını avcunuzda hissetmenizi sağlayan bir controller'ın yerini tutamaz. Bu açıdan da SH3'ü PS2'da oynamanın tadı apayrı. Yine de her iki platformda da en kritik nokta; kamera. İster PC'de oynayın ister PlayStation'da, dümdüz bir koridorda yürüdüğünüz halde birkaç adım ötenizde ne olup bittiğini göremediğiniz anlar oluyor. Bu, oyunun doğasındaki gerginliği iyice yükselten ve insanı sinir eden bir şey. SH'in yapımcısı Konami, bunu özellikle daha fazla gerilelim diye yaptıysa bile bence hiçbir oyun karakteri böylesi bir psikolojik işkenceyi hak etmiyor. Hele de karakteriniz çelimsiz, şaşkın bir kızsa, daha da üzücü (ayrıca bize de yazık). Zaten bütün oyun boyunca işimiz kenarlardan köşelerden yürümek, her yaratık görüşümüzde mümkünse sessizce sıvışmak olduğu için olabildiğince geniş bir alanı görme ihtiyacı içindeyiz ve oyun bu ihtiyacımızı karşılamaya pek hevesli değil.

O ses neydi?

"Madem doğru düzgün hiçbir şey göremiyoruz, biz de sesleri dinleriz" diyorsunuz. Bravo, doğru tespit. Gerçekten de oyunda, gözlerinize olduğu kadar kulaklarınıza da iş düşüyor. Bu yüzden Silent Hill sistem gereksinimleri arasına iyi bir hoparlör seti ve dış seslerden yalıtılmış bir mekan da eklemek lâzım. Çünkü, örneğin göremediğiniz bir yaratığın yakınlarda bir yerlerde olduğunu cebinizdeki radyoda yaptığı parazitten anlıyorsunuz (ve oyunu bir süre oynadıktan sonra bu cızırtıyı her duyduğunuzda yüreğiniz ağzınıza geliyor). Bomboş bir koridordayken duyduğunuz iniltilerin nereden geldiğini ya da bir kapıyı açmadan önce içerdeki tehlikenin ne kadar büyük olabileceğini de yine seslere kulak vererek saptayabiliyorsunuz. Bu seslerin tümü tek kelimeyle "korkutucu". Yani SH3'ün oyuncu üzerindeki en belirgin yan etkisi olan geçici paranoyanın en önemli sebebi oyundaki seslerdir diyebiliriz. Bilgisayarı kapatıp da sessizlikle baş başa kaldığınızda herhangi bir çıtırtı sizi yerinizden zıplatabiliyor. Oyun sırasında iyice açılan algılarınız, oyundan çıktıktan sonra da bir süre daha çalışmaya ve en dip sesleri kulağınıza dayamaya devam ediyor.

Silent Hill 3'ün bir özelliği, yaşamayı yeterince seven bir korkaksanız karşınıza çıkan düşmanlara bulaşmadan da oyunu bitirebiliyor olmanız. Kendi adıma bu yolu pratik bulmadığım için (korkağım ama hayatı pek sevmiyorum galiba) üzerinde pek yorum yapmayacağım ama yaratıklardan kaçmaya çalışmak da en az onları öldürmeye uğraşmak kadar tansiyonlu.





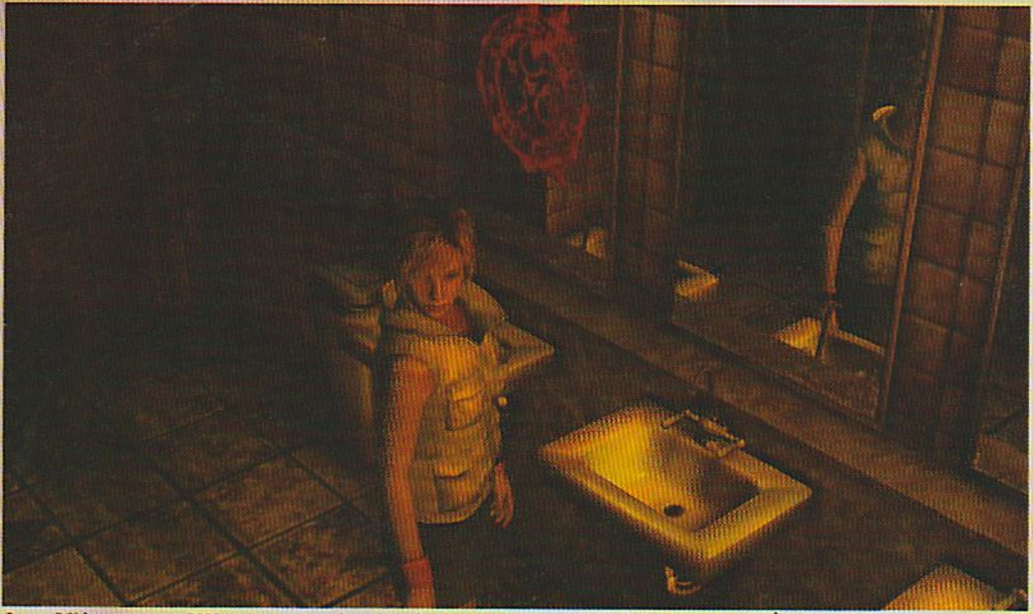


Yani değişen bir şey yok. O yüzden gözünüze kestirdiklerinize girişmeniz, ağır abilerden de sakınmanız en iyisi. Yeri gelmişken, Silent Hill 2'deki yaratık zenginliğinin SH 3'te olmadığını da söylemek isterim. Karşınıza çıkan tipler genelde sadece ebat olarak değişiyor. Bunlardan Medium ve Large olanları cephaneniz varsa korkmadan, ya da korkarak, haklayabilirsiniz ama XL ve XXL yaratıklarla ne yapacağınızı siz daha iyi bilirsiniz, biz yönlendirmiş olmayalım. Farklı mekanlara girdikçe düşmanların çeşitliliği de artıyor ama toplamda iğrenç olmak ve "vıck" diye ses çıkarmak gibi ortak özellikleri var.

Karşınıza sadece bu kötü ve çirkin şeyler değil, bir ton da bulmaca çıkacak oyunda. Ama bunlar çok ciddi zihin egzersizleri yapmanızı gerektirecek türden şeyler değil. Anahtar-kapı eşleşmeleri, çözülmesi gereken şifreler, başta ne işe yarayacağını bilmeden topladığınız birkaç nesnenin kullanımı… Kimi zaman bir bulmacayı çözmenin keyfini değil, bir angaryayı sırtlanmanın usancını hissettirse de bu ufak tefek işler oyunu renklendiriyor. Ama çok daha yaratıcı ve hikayeye katkı sağlayan bulmacalar olabilirdi. İsterdik.

Hassas noktalar

Şimdiye kadar saydığımız tüm özellikler gibi oyunun grafikleri de ana temayı çok iyi destekler nitelikte. Önceki Silent Hill oyunlarından tanıdık sisli, bulanık hava burada da karşımızda. Bol poligonlu karakterler ve Heather'ın zihnindeki kaosun yansıması olan yaratıklar oldukça etkileyici. Sadece ana karakterlerin el kol hareketleri ve mimikleri fazla yapay duruyor. Normalde yüzüne bakıp mutsuzluğunu okuyabildiğimiz sevgili karakterimiz Heather, hareket etmeye başladığında ya da ağzını açtığında adeta bir kuklaya dönüşüyor ki bunlar bilgisayar ekranlarımızda görmek istemediğimiz türden tavırlar. Fakat konu mekan tasarımlarına geldiğinde iş değişiyor. Az önce oyunun en güçlü yanının sesleri olduğunu mu söylemiştim? Lafımı geri alıyorum ve sesler yerine mekanları koyarak tekrar söylüyorum. Aslına bakarsanız tek tek bakıldığında çok şahane, sanat eseri mekanlar yok oyunda. İçleri iyi doldurulmuş, ince tasarımlar yapılmış da değil. Peki nedir? Bütünlükleri çok güzel. Gerçi SH3 içindeki herhangi bir şeyi "güzel" diye tanımlamak oyunun ruhuna aykırı, isterseniz "dehşetli" de diyebilirsiniz. Ama hangisini dersek diyelim bütün oyun boyunca birinden çıkıp diğerine girdiğiniz, dolaştıkça ağırlaşan, üstünüze gelen ve galiba çıldırtmaya çalışan bu mekanlar, SH3'ün kendini en iyi ifade ettiği yan. Hele bir hastane bölümü var ki… Siz hemşireleri sadece gürültücü çocuklara önce sus işareti, yetmezse de iğne yapan iyi ablalar diye biliyordunuz değil mi? Silent Hill 3'ün daha farklı bir hemşire prototipi var (işte hep böyle oluyor, tam oyunla ilgili etkileyici bir şeyi açıklamak istiyorum, sonra sizin konuya yabancı olma ihtimaliniz yüzünden vazgeçiyorum). Sonuç olarak oyunun kendine has bir gerçekliği var ve mekanlar azıcık da olsa rahatlamanıza izin vermeyecek kadar sıkı bir şekilde bu gerçekliğe bağlı.


Oyunu PC'de oynamanın PS2'ye göre en önemli artılarından biri istediğiniz yerde kaydedebiliyor olmanız. İnsanın içi rahatlıyor..



Oynamamış olsanız bile önceki SH oyunlarından methini duymuşsunuzdur, bu oyunun yaptığınız seçimlere göre değişen birden fazla sonu var. Silahınıza hangi sıklıkta başvurduğunuz, hatta hangi silahı tercih ettiğiniz, Heather'ın Silent Hill macerasındaki kaderine yön verecek. Bu biraz karakter testi gibi. Size bazı durumlarda ne yapacağınız soruluyor ve verdiğiniz yanıtlar birleşince kim olduğunuz ortaya çıkıyor.

Son sözlere geldik. Silent Hill 3, eğlence anlayışının içinde eğlenmek yerine korkmak da olan herkes için (bu "herkes" kalabalık bir grup değil, biliyoruz) müthiş bir deneyim. Başta da söylediğim gibi oyunu zaman zaman en heyecanlı yerinde kapatıp bir süre televizyon izleyerek, kardeşinize sataşarak ya da kitaplığınızı düzenleyerek sakinleşmeye ihtiyacı duyabilirsiniz. Rahatsız olmaya razıysanız yüzyılın bu fırsatını kaçırmayın.

Serpil Ulutürk

PRO PUAN

✓ Müthiş bir atmosfer, derinlemesine bir hikaye, etkileyici sesler ve grafikler

✗ Korkmayı sevmeyenler için çok fazla. Paranoya gibi yan etkileri var, kamera ve modelleme ile ilgili sorunlar

SH3'ü de sadece öneriyoruz. Elimizdeki veriler "şu sebepten" denemeyecek kadar soyut.

86

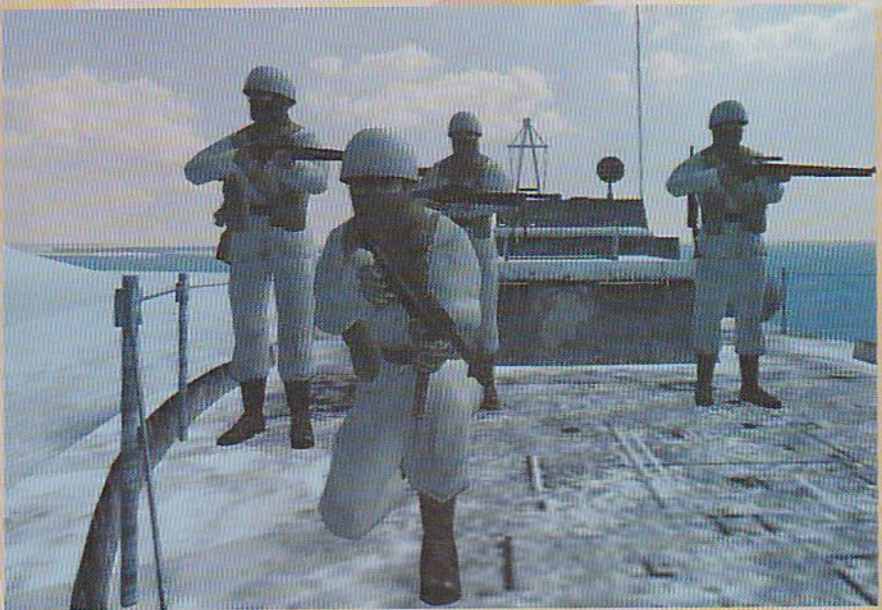
Hidden&Dangerous 2

TÜR: Strateji/FPS **ÜRETİCİ:** Illusion Fusion **DAĞITIMCI:** Take2 www.hidden-and-dangerous.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 600 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı,

Gün doğmadan yola çıkıyoruz. Kumanyalarınızı, merminizi kontrol etmek için sadece birkaç dakikanız var

Son zamanlarda nedendir bilinmez, İngilizi olsun Amerikalısı olsun, bir İkinci Dünya Savaşı oyunu furyasıdır gidiyor. Yani programcılar biliyor mu bilinmez ama bu oyunları oynayan kuşaklar, kendi ülkelerindeki şehirlerin yerlerinden önce Almanca el bombası demeyi öğreniyor. Bu bazıları için bir sorun. Oysa ki biz bir lisan bir insan, düşüncesiyle hareket ediyoruz. El bombası gibi günlük hayatta pek de sık karşılaşmadığımız bir kelime bile olsa öğrenmek gerekir. "Şu el bombasını uzatır mısınız?" ya da "Babamın el bombası var" gibi cümleler ilk bakışta kulağımızı tırmalayabilir. Ancak genç kuşak Almancayı filmlerden öğrense daha mı iyi olur?

İngilizleri aslında çok sevmem. O garip aksanları ve koyun dolu çayırlarını düşündükçe sinirlerim bozuluyor. Ancak İngilizlerin becerdikleri bir tane şey varsa o da savaşmaktır. Tarih boyunca bir ada devleti olmalarından dolayı pek az savaştan mağlubiyetle ayrılmışlardır. Ancak az kalsın İkinci Dünya Savaşı bu az örneğin arasına girecekti. Savaşı tersine döndüren ise Almanların izlediği yanlış stratejiler, İngilizlerin SAS komandoları ve Amerika'nın gönderdiği bütün Avrupa'daki donanmadan daha büyük bir yardım kuvvetiydi.



Artiz takımı. Havanız kime acaba? Askerlik hatırası mı çektiriyorsunuz?

Almanların peşinde

Konuyu zerre kadar dağıtmadan ayaklarımızı yere basalım. Şimdi arkadaşlar, oyunumuzun adı Hidden & Dangerous 2. Yaptığım naçizane girişten ve adından da anlaşılabileceği gibi bu oyun İkinci Dünya Savaşı sırasında geçiyor. İngiliz kraliyetine bağlı özel birimi SAS'a bağlı askerleri canlandırarak düşman hatlarının arkasına yerleşiyoruz ve bize verilen gizli ve çok tehlikeli görevleri gerçekleştirmeye çalışıyoruz. Ve bunları yaparken dünyanın Alman olan her türlü bölgesine ayak basıyoruz. Nerede Alman, orada biz.

Şimdi kısaca oyunun tarzından bahsedelim. Oyun bir bakıma Freedom Fighters'a benziyor. Yani siz ve bir takımınız var ve çeşitli görevleri adamlarınızın becerisiyle halletmeniz gerekiyor. Ancak sözü geçen oyundan farklı olarak yanınızdaki adamların belirli silahları yok. Ayrıca sizin belli bir adamınız da yok. Yani bölüm içinde istediğiniz zaman bir sonraki adama geçebiliyorsunuz ki bu gerçekten çok eğlenceli. Görevler kendi içinde tutarlı ve her türlü heyecanı içeriyor. En fazla dört kişilik ekiplerinizle insanlığın unuttuğu bir yere inerek bir Alman üssüne sızmak ya da çölün ortasında Alman tanklarının arasından sızmak sizi bilgisayarın başına bağlıyor.

Oyunun oynanışı ise hem çok kolay hem çok zor. Önünüzde ne ile karşı karşıya olduğunuzu bilmediğiniz bir görev var ve bir sürü asker arasından size uygun olanları seçmek durumundasınız. Taktiksel hareketler ve aksiyon aynı oyunda nasıl olur, Hidden and Dangerous 2'yi oynayarak anlayabilirsiniz. Rainbow 6 gibi ilk kurşunda vurulup ölüyorsunuz ama Freedom Fighters'daki gibi sağa sola ateş edebiliyorsunuz. Metal Gear Solid'deki gibi saklanarak gitmeniz gerekiyor ve ciddi bir strateji oyunundaki gibi (örneğin SWAT) adamlarınızı kontrol ederek yönlendirmeniz gerekiyor. Yani sen şuraya git, sen bunu yap gibi emirler vere-



Oyunda böyle manasız yerlerde kazılmış siperler var. Biz de içine girerek çayımızı yudumluyoruz.



İşte bir artist daha. Nereye ateş ediyorsun hemşerim?!

biliyorsunuz. Ancak diğer oyunlardan ayrılan bir özellik olarak adamlarınıza Natural Selection'daki gibi farklı bir arayüzden de emirlerinizi verebiliyorsunuz.

Yani kısaca fark ettiğiniz gibi bu oyun son zamanlarda çıkmış birçok oyunun "güzel" özelliklerini almış ve kendisine monte etmiş. Ve sonuçta gerçekten çok güzel bir oyun çıkmış. Son üç hafta içinde çıkan oyunları düşününce, bu sene çıkanların arasında iyi bir yerde olacağı kesin. En azından İkinci Dünya Savaşı'nın havasını ve takım ruhunu çok iyi yansıtmış. Şahsen ben oynarken takımımda bir binadan içeri kimin girmesi gerektiğini, saklanarak ileri bakılacaksa kimi görevlendireceğimi, kimin keskin nişancı olacağını biliyordum. Dolayısıyla siz de oynamaya başladığınızda çok eğleneceksiniz.

Oyunda 9 farklı ana görev ve bunların altında toplam 23 adet görev bulunuyor. Ve oyunda ilerledikçe aslında yaptığınız her şeyin bir anlamı olduğunu görüyorsunuz. Sonunda da gerçekten aslında çok güzel bir hikayenin içinde olduğunuzu fark ediyorsunuz. Bu görevler Norveç'ten, Orta Avrupa'ya, oradan Kuzey Afrika'ya kadar uzanıyor.

İşin tekniği...

Sizlere biraz da oyunun teknik özelliklerinden bahsetmek istiyorum. Oyunun grafikleri gerçekten çok iyi. PC için gerçekten özenerek yapılmış olan çizimler ve bir konsol oyunundaki hava verilmiş. Askeri bir oyunun en büyük özellikleri marş gibi arkada sürekli çalan müziklerdir. İşte Hidden & Dangerous 2'de bu marşlar son derece güzel yapılmış. Arada bir kendime geldiğimde oyunla beraber müzikleri mırıldanarak elimde bir MP40 ile Alman üssünün içinde uçak planları arıyordum. O derece yani.

Ayrıca oyunun fizik motoru da çok iyi. Yani çatıdaki adamları vurduğunuzda merdivenlerden aşağı yuvarlanıyor veya saklanarak ilerlerken adamı görüyorsunuz ve kafasından uzun namlulu bir tüfekle vurmak istiyorsunuz. Fakat eğer adamın kaskı varsa sadece o uçuyor, yani adam ölmüyor. Ayrıca düşmanlar da siz de bir iki vuruşta ölüyorsunuz. Ne kadar delikanlı olursanız olun, sakın ayağa kalkmayın.

Ayrıca oyunda gelişmiş bir yapay zekâ da var. Adamlarınız takım kaptanını (sizin oynadığınız karakter oluyor) takip ediyor. Eğer siz yerde sürünerek ilerlerseniz onlar da sizin yaptıklarınızı yapıyorlar. Ayrıca verdiğiniz komutlara göre emirlerinizi büyük bir dikkatle yerine getiriyorlar. Ancak bu da hatasız değil. Basit emirlerde (git, gel, şuraya yat, adamları öldür) sorun çıkmıyor ancak ateş altında verdiğiniz emirlere çoğu zaman anında cevap veremiyorlar ve bu yüzden çapraz ateşte kalarak feci şekilde can veriyorlar. Ancak bu bile oyunun heyecanı içinde mazur görülebilecek şeyler.

Kısaca bu oyun pekala kapak konusu olabilirdi. Ancak son zamanlarda o kadar çok iyi oyun çıktı ki buna asla sıra gelmeyecekti. Biz de bu Hidden & Dangerous 2'yi hiç değilse iki sayfa sizinle paylaşmak istedik ki alasınız, bu kadar güzel bir oyunun tadını çıkarasınız.

Serkan Ayan

Sevgili Elizabeth

Seni görmeyeli ne kadar oldu? Bir sonsuzluk mu? Seni ve Richard'ı çok özledim. Kraliçemizin emriyle, tanrının unuttuğu bu yerde geçirdiğimiz üçüncü gece. Hiçbir ses yok. Neden bilmiyorum, buraya dört kişi geldik. Doküman mı alacakmışız neymiş. Üç gündür bir şey yemiyoruz ama acıkmadık. Garip bir his. Bizi çok iyi eğitmişler herhalde. Takım kaptanı olarak ben ölen arkadaşımız için çok üzülüyorum. Ne oldu anlamadım. Dikenli tellerin arkasından onu çağırdım. Koşmaya başladı, sonra dümdüz koşarak dikenli tellere girdi ama koşmaya devam etti. Sonra da öldü, kuru kafası çıktı. Sanırım bu da çöl hayatının böceklerinden (bug) olmalı. İnşallah sağ salim kurtuluruz buradan. Dur... Aha dur geldiler galiba. Öptüm

Tanrı Kraliçeyi Korusun

Adrian Smith

PRO PUAN

✓ Grafikleri ve sesleri, özellikle oynanış tarzı sizi uzun süre başına hapsedecek türden. Çok kaliteli ve güzel bir oyun

✗ Ufak tefek bugları var. Oyun çökebiliyor. Hiçbir iyi bir yamanın kapatamayacağı gibi değil ama

Oyun gerçekten güzel. Ama bir süre İkinci Dünya Savaşı oynamak istemiyoruz artık.

83

Harry Potter: Quidditch World Cup

TÜR: Spor/Aksiyon **ÜRETİCİ:** Electronic Arts **DAĞITIMCI:** Electronic Arts harrypotter.ea.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 500 MHz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 550 M hard disk alanı

Quidditch combo'cusu en asil duygunun insanıdır


Bu çocuk küçükken de top oyunlarına meraklıydı, biz ona ayağın yere bassın dedik ama dinletemedik...

Annenizle teyzeniz salonda hararetle konuşuyor. Bu iki tecrübeli insanın nelerden bahsettiğine kulak kabartırsak; "Yav benim oğlan son zamanlarda çok garipleşti, ne bir dışarı çıkmak olsun, ne bir arkadaşı gelsin, ne kendisi gitsin... Geçen -arkadaşı- Taylan geldi, çocuğu evden kovmaktan beter etti, geceleri kabuslar görüyor yavrum, "Kartları toplamalıyım!" diye sayıklıyor, bir okuttursak mı hocaya şöyle nefesi kuvvetlisinden, cin mi dadandı iblis mi üredi?"

Sakın aldanmayalım, mevzubahis oğlana ne cinler dadandı, ne gulyabaniler saldırdı, kısa bir süre de olsa oğlanın hayattan sarf-ı nazar edip içine kapanmasının tek nedeni EA Games'in alamet-i farikası, yeni oyunu Harry Potter Quidditch World Cup. Bu cemiyet hayatından soğuyup asosyal statüsüne atlayan kişi ise tabii ki benim. Ve oyunu kurup oynadığınız zaman siz de bu statüye geçmeye hazır olun...

J.K.Rowling tarafından yazılan, başta küçümsenip birkaç yayınevinden geri çevrilen, sonra ise dünyada tüketim manyaklığına (oyuncaklarından tutun tişörtüne, havlusuna, çarşafına kadar ciddi boyutta bir manyaklık) paralel giden bir okuma seferberliğine tanık olduğumuz Harry Potter serisinin ilk oyununu da EA Games yapmıştı. Adventure ve aksiyon türüne giren bu oyunda ana menüden ulaşabileceğimiz Quidditch seçeneğinde kendimizi uçan süpürgelerin üstünde hentbol ve polo karışımı bir oyunun içinde bulmuştuk. İşte o oyun şimdi çok daha kapsamlı bir şekilde karşımıza çıktı.

Adamda sol seeker var aabi

Oyuna Hogwarts'ın dört takımından (Gryffindor, Syltherin, Rawenclaw ve Hufflepuff) birini seçerek başlıyoruz. Amacımız Hogwarts'daki takımları yenip House Cup'ı alabilmek, çünkü başka türlü dünya kupasına katılamıyoruz. Ama her şeyden önce öğrenmemiz ve de geçmemiz gereken bir eğitim ve öğrenim bölümü var. Oyunun kontrolleri ilk başta zor gelebilir ancak kısa sürede alışmak mümkün. Burada passing, tackle and shoot, combos, seeker (ki en önemlisi), beater and bludgers ve oyuna büyük çapta artı kazandıran özel hareketleri ve maçta bunları doğru şekilde kullanmayı öğreniyoruz.

Oyunda toplamanız gereken quidditch kartları var. Onlar altın değerinde, ki edinmek için bir ton rekor kırmanız gerekiyor. Bu kartların bir kısmını eğitim bölümünde, diğerlerini ise maç esnasındaki performansınız ve maçın sonucuyla alakalı olarak edinebiliyorsunuz. Bu kartları toplayamazsanız ne mi olur? Bu kartlar olmadan kapalı olan arenaları, takımları, özel hareketleri ve yetenek bölümlerini açamıyorsunuz. Mesela bir yetenek bölümü olan fire bolt'u açmak 50, Bulgaristan takımını seçmekse 65 quidditch kartına patlıyor bize.

Korumamız gereken 3 tane kalemiz var. Yüksek ve çember şeklinde yan yana dizilmiş kalelere belirli yakınlıktaki bölgenin içinden şut çekebiliyor, ancak dilediğiniz kadar uzaktan


Quidditch'in kendine has kurallarını öğrendikten sonra oynamak gerçekten zevk veriyor.





Quidditch Cup'ın yaşam dolu grafikleri, oyunun özündeki enerjiyle çok iyi örtüşüyor. İnsan yerinde duramıyor, havalanası geliyor.

abanıp cıvıtamıyorsunuz. Onun yerine combo'ları kullanarak gollerinizi süsleyebilirsiniz. Ayrıca önceden bahsettiğim acayip isimli özel hareketlerde çeşitli kombinasyonlarla doğru zamanlamayı yakaladığınız anda çeşitli animasyonlarla ortaya çıkarılan akrobatik ve artistik hareketleri görebiliyorsunuz. Bir de hücumu durdurmanın çeşitli yolları var. Bludger tuşuna bastığınız zaman takımınızda bu görevi üstlenmiş olan oyuncu, beyzbol sopasını andıran bir nesneyle nereye gideceğini yönlendirebileceğiniz topa allah ne verdiyse vuruyor. Bundan sonrası ise topu taşıyan rakibi topu yönlendirerek vurmanızla ilgili. Evet, bu bir spor oyunu olmasına rağmen diğer spor oyunlarının aksine genel-geçer hiçbir kural (devre, faul, offside gibi) yok.

Quidditch'le karışık dünya kültürleri

Oyunda zaman kavramı da yok. Belirli bir sürenin dolmasını beklemiyorsunuz, maç esnasında nasıl performans gösterirseniz doğru orantıda artan şeritler birleştiğinde maçın ikinci bölümüyle karşılaşıyorsunuz. Maçın ikinci bölümünde her iki takımın da seeker'ı golden snidger'ı yakalamak üzere hızla uçmaya başlıyorlar. Nasıl mı hızlanıyorlar? Maçtaki performansınızla doğru orantıda artan şeritler maçın ikinci bölümünde sizin hız kaynağınız oluyor. Yani ne kadar iyi oynarsanız nitro diye tabir edebileceğimiz şerit o kadar yükseliyor ve şansınızı arttırıyor. Maç esnasında bir türlü gözükmeyen hakem, minik ve hızlı altın kuşu yakaladığınızda maçı bitiren düdüğü çalarak size 150 puan da ekliyor bu arada.

Her ülkenin kültürü iyi bir şekilde oyuna yansıtılmış. Dış görünüşleri, davranışları, sesleri ve arenaları dahil. Mesela Japonya'yı seçtiğinizde arenanın etrafında ejderha resimlerini ya da Japonların o kendine has yapılarını görebiliyorsunuz (Suzuki diye bağırmaları da ayrı bir lezzet). Ya da özel hareketlerde bu yansıtmayı daha net bir şekilde görebiliyorsunuz. Örneğin, İngiliz takımının özel hareketleri futbola çok benziyor (röveşata, vole gibi) ve böylece görebiliyoruz ki futbol İngiltere'de keşfedilmiş. Ya da Amerika'yı seçtiğinizde kaleye smaç bile basabiliyorsunuz. Bunun dışında ülkelerin kendine has aksanları da var. Seçeceğiniz ülkelerin arenaları mevsim bakımından da farklılık gösteriyor, tabii bu da size hem avantaj hem de dezavantaj getirebilir; mesela İngiltere'nin arenasında yağmurlu bir havada Quidditch oynayabilirken, Norveç'te sizi buzlu bir arena bekliyor.

Sanki ezelden beri combo'cuyuz

Karakter seslendirmeleri gayet iyi, ancak müzik oyuna yakışsa da değişken değil ve biraz daha hareket istiyor. Menü ve maç sırasında bile müziğin aynı olması EA Games'e yakışmamış doğrusu. Bir de maç esnasında gaza gelip, bağırıp çağıran ve neredeyse müziği yarı yarıya duymamızı engelleyen karakterlerin çenesinin çok düşük olduğu kanaatine eriştim.

Oyun grafik açısından hiç de fena değil ve karakter modellemeleri gerçekten takdire şayan. Ancak animasyonların sınırlı olması ve tekrarlanması oyunu ne yazık ki biraz da olsa monotonluğa itiyor, fakat oyunda her takımın takımca yaptığı özel hareketler ve oyundaki muhteşem ambiyans bu monotonluğu büyük ölçüde örtüyor. Ama aynı şeyi seyirciler için söyleyemeyeceğim. Oyun içindeki güzel ve renk cümbüşü halindeki atmosfere daha canlı seyirciler yakışırdı. Menü ise gayet sade ve anlaşılır, yön tuşları ile kolayca dolaşabiliyorsunuz.

Kontrolleri kolayca kavrandığından kısa sürede golleri dizmeye hatta bir özel hareketten diğerine koşmaya başlıyorsunuz. İşte bu anda oyun gerçekten almak istediğiniz tadı veriyor (şahsen bir gol daha, bir özel hareket daha derken oyuna şiddetle tutulduğumu kabul ediyorum). Fakat çok yüksek çözünürlüklerde oyun takılıyor.

Velhasıl kelam, bu oyun hem sporsevenleri hem de Harry Potter manyaklarını aynı kulvarda toplayıp, sevindireceğe benziyor. Bakalım hangi tarafın daha baskın çıkacak?

Volkan Akaalp

PRO PUAN

✓ Beklenen eğlenceden fazlasını vermesi, karakterleri ve oyun içi atmosferi

✗ Eğitim bölümünün oyuna göre fazla kapsamlı olması ve seslerin müziği büyük çapta bastırması

Dünya sporlarından sıkılmış, yeni bir sportif eğlence arayışı içinde olanlar için kesin çözüm.

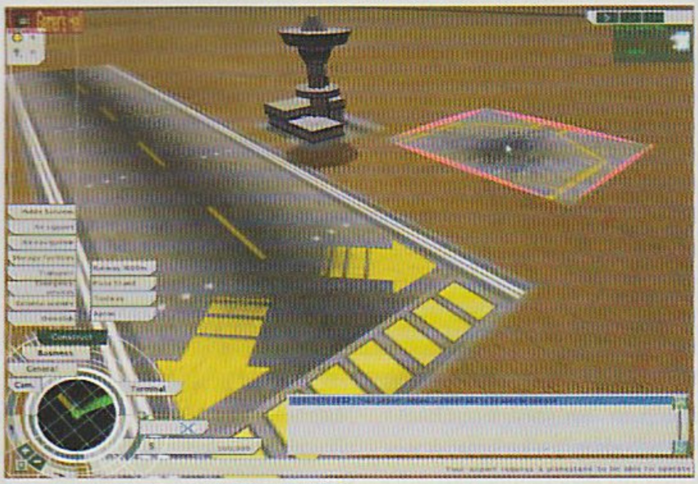
78

Airport Tycoon 3

TÜR: Strateji **ÜRETİCİ:** Global Star Software **DAĞITIMCI:** Take2 www.airporttycoon.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 600 M hard disk alanı

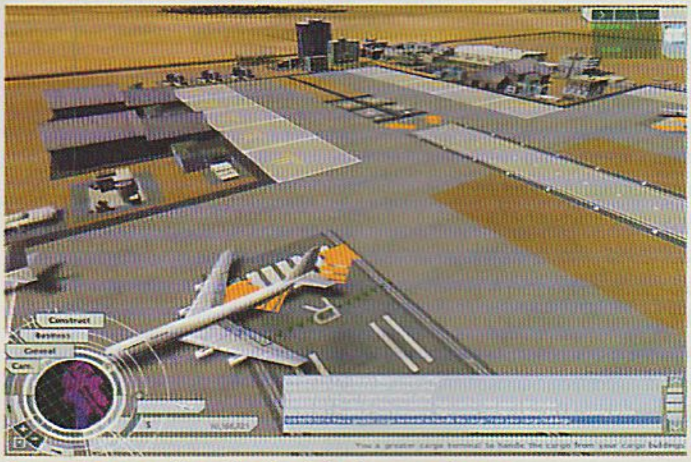
Havaalanı işletme fikrini rafa kaldırmayı öneriyoruz. Zaten hiç aklımıza gelmemişti ki...





Alfabetik sırayla air, airline, airport, atlantis underwater, big biz, business, car, casino, gadget, lemonade, mall, monopoly, oil, pizza, political, railroad, rollercoaster, transport ve zoo... "Tycoon" kelimesini arattığımızda karşımıza çıkan oyunlar bunlar. Bu yazının konusu olan Airport Tycoon gibi bir kısmının üçleme, beşleme haline geldiğini hesaba katarsanız liste daha da uzuyor. Bunları "ortalığı ayaklandırmadan oyun alemini eline geçirmeye ve roller coaster'ın popülaritesinden faydalanmaya çalışan kodamanlar" diye niteleyebiliriz. Bir de aynı içeriğe sahip olan ama adında tycoon kelimesi geçmeyenler var ki onları düşünmek bile istemiyorum, unutmak istiyorum.

Yıllardır çıkagelen bu tycoon oyunları silsilesi bana nihayetinde şunu düşündürdü: Aramızda sefil hayatını sürdürürken voliyi vurma hayalleri kuran birileri var. Madem niyetimiz bir oyun vasıtasıyla başka alemlere dalmak, işin içine parayı niye karıştırıyoruz? Bu para değil mi ki mevcut yaşantımızı gayet gerçek kılan? Dolayısıyla bu tycoon'lara artık belirli bir mesafeden baktığımı peşinen belirterek girmek istiyorum konuya. Hayır, tycoon karşıtı değilim. Onlardan öğrenilecek şeyler, alınacak zevkler olduğunun da bilincindeyim ama, biraz arz talep dengesizliği var gibi geliyor işte. Her hafta da kodaman olunmaz ki...



Bizi seçtiğiniz için teşekkür ederiz. İşte biz böyle iyiyiz, şöyle süperiz.

Madem kendimi tycoon'lardan bahsetmekten alıkoyamıyorum, bir de sınıflandırma yapayım. Bu oyunların ortak özelliği, konu edindikleri alan üzerine mümkün olduğunca detay içermek. Ama bu temelden sonra tycoon'lar ikiye ayrılıyor. Bir kısmında bu konu "profesyonelce" ele alınmamış oluyor; oyunda hayati bir hata yapılmış olabiliyor, bilançodaki temel unsurlardan biri unutulabiliyor mesela. Ama böyle hatalar beraberinde eğlenceyi de getiriyor ve saçma bulmakla birlikte başından bir süre kalkamıyorsunuz. Diğerleri ise vakur, mağrur ve hafif ukala bir tarzda olması gereken her şeyi size sıkıcı bir mükemmellikle sunuyor. Hata arasanız içerikte bulamıyorsunuz, belki grafikleri ya da sesi, müzikleri biraz sönük gelebiliyor ama o alanda bir iş kurmayı layığıyla simüle edebilmiş oluyorlar.

Toilet Tycoon da çıksın

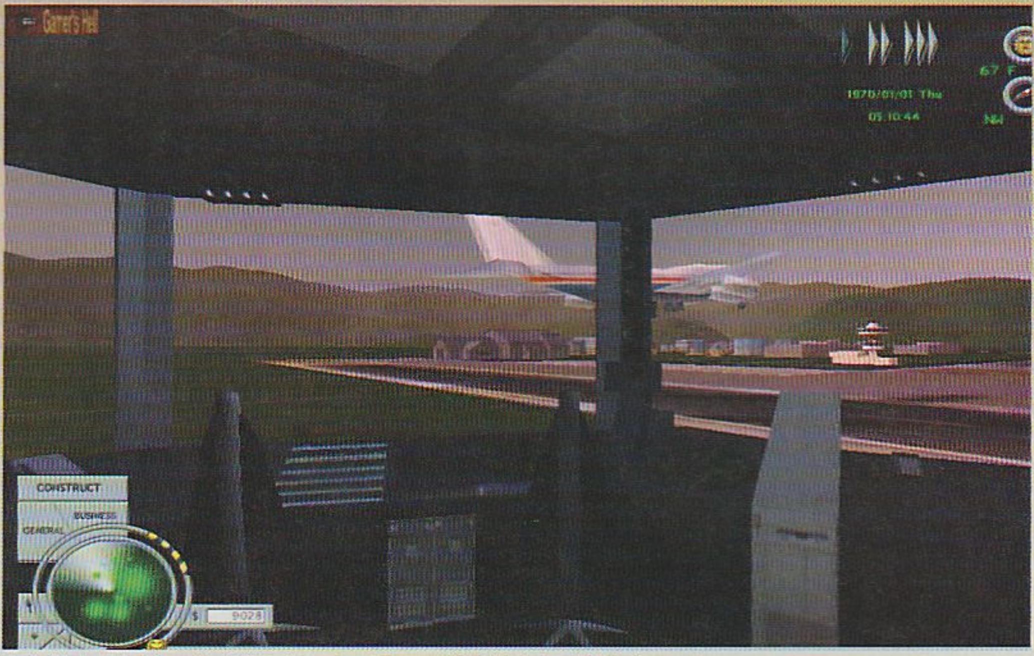
Airport Tycoon 3 işte bu ikinci kategoriden ve en az kendi serisinin ilk iki oyunu kadar kapsamlı ve sıkıcı! Konu malumunuz, bir havaalanı kuruyor ve en iyi şekilde işleterek müşteri memnuniyeti sağlıyoruz, böylece süper kâr ediyoruz. Tycoon'lar için mutlu son.

Oyuna bir havaalanını inşa ederek başlıyoruz. Dünya çapında belli başlı kentlerdeki 20 havaalanından birini seçebilir ya da senaryo kısmında yine aynı havaalanlarında ama bu sefer tarihte yolculuk yaparak işletmeciliğe adım atabiliriz. Her halükarda oyunun bizden beklediği tabii ki tek bir kentle yetinmememiz ve zinciri büyüterek bir nevi dünya çapında havaalanı imparatoru

olmamız.

Seçimi yaptığımız ekranda bize kentin nüfus, hava durumu, iç ve dış hat uçuş sayısı gibi bilgiler veriliyor. Paris ya da Londra gibi geçiş kentlerini seçersek işimiz hayli zor, ama alacağımız sonuç da daha parlak. Cakarta, Havai ya da Melbourne gibi nispeten tenha bölgeleri de seçebilir, kafamızı dinleyebiliriz aynı zamanda.

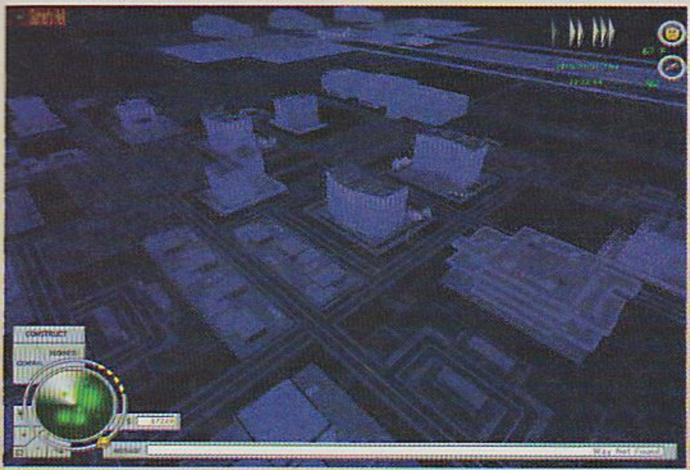
Seçtiğimiz kentte satın aldığımız toprak için uçakların iniş-kalkış yapacağı yerler, bakım hangarları, terminaller, yollar, birtakım çevre düzenlemeleri, kontrol kuleleri vs. aklımıza gelecek her tür yapı modeli, makul bir fiyatlandırma ile hizmetimizde. Üstelik gereksiz bir şekilcilik, yani sırf oyuncuya tasarım zevki tattırmak için model seçeneklerini fazla tutmak gibi bir saçmalık da yok. Yani her şeyden bir model var ve büyüdükçe büyüğünü değil ikinciyi alıyoruz. Bu iyi. Kısmen bir estetik anlayışı sadece terminal içinde var, ama haklı bir nedenle: Müşteri memnuniyeti. Yolu terminalden geçen her müşterinin bizim için anlamı "kâr" olduğundan onları kuş sütüyle besliyoruz, ellerini soğuk sudan sıcak suya tutmuyoruz. Çünkü aldığımız her tür memnuniyet nesnesi (banklar, masalar, çiçekler vs.) bize para olarak geri dönüyor.



Kontrol kulesinden bir uçağın kalkışını izlemek pek de romantik değilmiş. Sevgilinizle denemeyin.

Havaalanımıza kâr ettirmek için sadece müşterilere şirin görünmek yetmiyor. Her tür havayolu, kargo şirketiyle avantajlı anlaşmalar yapabiliyoruz. Ama bunların da ötesinde en önemlisi en az oyunun detaycılığı kadar mükemmel işleyen bir havaalanı kurmamız gerekiyor. Yolcular bagajlarını kaybetmemeli, uçaklar arızalanmamalı, rötar ya da iptaller minimuma indirilmeli, kötü hava koşulları bizi alaşağı etmemeli. Havaalanı işletmeciliğini kolayladıktan sonra terminaldeki restoran ve mağazalardan kâr etmemiz, yakıt ve gaz satışına başlamamız da söz konusu ayrıca.

Tüm bunları kontrol ettiğimiz menüler de ekranın sol alt köşesinde toplanmış, güzelce sınıflandırılmış durumda. Bir yandan inşaat faaliyetini ve günlük operasyonu sürdürürken diğer yandan ufak çaplı finansal analizler yapabiliriz.



Büfe işinde iyi para varmış

Lakin tutorial'ın da biraz zayıf kaldığını ekleyerek oynanışın pek kolay olmadığını söyleyebilirim. Daha inşa ederken bile mesela iniş pistini yerleştirmekte zorlanmak mümkün. Çünkü genel bir bilgilendirme eksikliği var oyunda.

Ayrıca her kent için o kentin karakterini müzik yapmaya çalışmışlar ve olmamış, hatta tam tersi biraz irrite edici olmuş. Yani düşünce iyi ama uygulama başarısız. Çünkü aynı elektronik ritmin üzerine örneğin Mısır'da birkaç egzotik tını ya da Havai'de biraz tamtam eklenmiş. Çok sığ. Bunun dışında oyunda uçakların inerken ve kalkarken çıkardığı sesleri duyuyoruz ki bu noktada herhangi bir yoruma gerek yok, anlıyorsunuz.

Oyunun grafiklerine ise diyecek yok. Bu grafiklerde olması gerekenler verilmiş durumda, ama fazlası da yok. Renk, doku, gölge ve trafik detaylarını, hava durumu ya da gece/gündüz koşullarını istediğimiz gibi seçebiliyoruz. Ama daha önemlisi, 4 seviyeli zoom yapılabilen 8 farklı kamera açısı sunuyor oyun. İtiraf ediyorum, uçakların iniş-kalkış sırasında içerden görüntüsü, kontrol kulesinden o trafiği seyretmek, olmadı hoop helikopter açısına geçmek ya da terminalin içindeki insan kalabalığına dalıp gitmek gerçekten zevkli ve etkileyici. Ama kısa bir süre için.

Sonra yine oyunun "çok sıkıcı" olduğu gerçeğiyle başbaşa kalıyoruz.

Esra Akın

PRO PUAN

✓ İçeriğindeki detaylar, kamera açıları. Bir oyunun yaptığı işi ciddiye alması güzel bir şey

✗ Sesleri, müzikleri ve en önemlisi eğlence unsuru. İşini ciddiye almak, sıkıcı olmayı gerektirmez

İşletme fakültesinde havaalanı işletmeciliği mastırı yapan varsa ilgilensin.

58

Traitor's Gate 2: Cypher

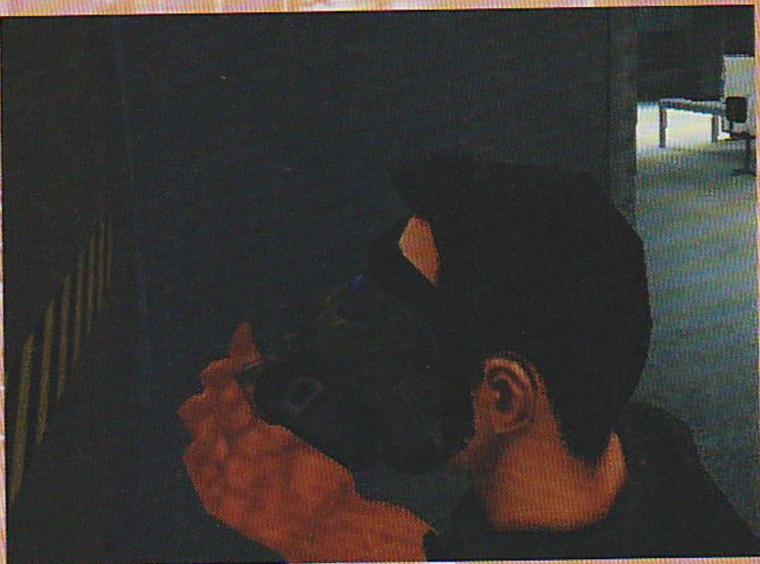
TÜR: Simulasyon **ÜRETİCİ:** Monte Cristo **DAĞITIMCI:** Ubisoft www.montecristogames.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 750 MHz işlemci, 256 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 800 MB hard disk alanı

Bir adventure'da olmaması gereken her şey...

Adventure oyunlarını sever misiniz? Ben türe özel bir ilgi duyduğumu söyleyemem ama popüler oldukları ve sıkça piyasaya sürüldükleri eski güzel günlerde pek çok iyi örneğini oynama şansına sahip olmuştum. Sierra adventure'ları ve "quest" serisi, scum sisteminin kullanıldığı Lucas Film adventure'ları ve hepsinin öncülü olan eski text adventure'lar... Bunları oynayanlar bir adventure oyununun nasıl olması ve hangi özellikleri içermesi gerektiğini az çok bilir. Peki nedir bu özellikler? Adventure dediğinin sürükleyici bir konusu olmalı, sizi değişik ve etkileyici yerlere götürmeli, ilginç karakterlerle etkileşime olanak tanımalı, uğraştırıcı ancak yıldırmayan bilmeceler içermeli ve bunların çözümünü ödüllendirmeli...

İyi yanı

Bir de elimizdeki oyuna, Traitor's Gate 2'ye bir göz atalım. Hikaye, günümüzde geçen bir casusluk öyküsü üzerinde dönüyor. Eski bir Babil tapınağının kalıntılarına yerleşmiş durumda olan bir grup bilim adamı, aralarında bulunan Amerikalı bir meslektaşlarının da yardımıyla; bir Ortadoğu ülkesi adına dünyanın haberleşme ağını çökertecek bir virüs geliştiriyor. Buna karşı medeniyetimizin son umudu ise sadece Raven adıyla bilinen bir ajan, ki bu da biz oluyoruz. Amacımız da elimizde bulunan, bu bölgede çalışmış bir arkeologun günlüğü sayesinde tapınak kompleksi içinde yolumuzu bulmak ve virüsü ortadan kaldırmak. Oyunun Mission Impossible'ımsı bu konuyu tarihi bir ortamla birleştiren havası ve silah ya da dövüş teknikleri kullanma gibi bir opsiyonumuz olmayışı değişik bir konu arayanlarımız için ideal. Ama artılar burada bitiyor...



Bir atraksiyon olduğundan değil, sadece adamımız bu oyunda olmanın utancını maskeyle gizliyor

Kötü yanları...

İçinde bulunduğumuz ortam oldukça tekdüze ve sıkıcı. Her kim Mezopotamya uygarlıklarının bu şekilde bir kültürel yapı ve döşemelere sahip olduğunu düşünüyorsa büyük bir yanılgı içinde olduğunu söyleyebilirim. Işıklandırma ve renk seçimi de ortama darbe vurmakta. Birbirinin benzeri pek çok odada geçen hikaye, bir süre sonra sürükleyiciliğini yitirip yorucu bir hal alıyor. Oyun bu yönüyle piramit kompleksi içinde geçen sıradan bir sürünme seansından öteye gitmiyor.

Ne yazık ki oyunda tanışabileceğimiz ve etkileşim kurabileceğimiz ilginç karakterler de yok ve Raven'ın ense tıraşını seyretmekle yetiniyoruz. Bu yüzden ilgilenebileceğimiz yegane şey çevremizdeki kusurlu ortam. Ancak bu noktada da sorunlar bizi bekliyor. Çoğu obje ile etkileşime girmek için tam karşılarında ve spesifik bir noktada durmak gerekiyor.

Oyun neredeyse tamamen bilmecelerden oluşuyor. Ancak bunlar da bizi çözüme götürecek ipuçlarına sahip değil. Çözümler için elimizde bulunan günlük notlarının verdiği ipuçları ise ya yetersiz ya da bizi yanlış yola sevk ediyor. Buna bilmecelerin sorunlu dizaynları ve gereksiz derecedeki zorlukları da eklenince oyun iyice içinden çıkılmaz bir hal alıyor.

Programcılık kusurlarından da bahsetmeden geçemeyeceğim. Bug'lar ve sıkça gerçekleşen çökmeler oyunu çekilmez kılıyor. Raven bazen objelerin arasına sıkışıyor ya da bariz bir neden olmadan yerinde dönüp duruyor. Bu yeterince rahatsız edici olmasının yanında tuzaklara takılmanıza ve ölmenize de neden olduğundan oynanabilirliği bariz ölçüde düşürüyor.

Sonuç olarak Traitor's Gate 2 bir adventure oyununun nasıl olmaması gerektiğine güzel bir örnek. Şu güne kadar çıkan hiçbir adventure oyununu kaçırmadığı konusunda iddialı bir adventure hastası olsanız bile, bu sizin için bir ilk olsun. Traitor's Gate'den uzak durun. Hem Broken Sword 3 çıktı, o sizi uzun süre oyalar... Tekrar görüşene kadar, hoşçakalın...

Burçin Adısönmez

PRO PUAN

✓ Yani ne desem boş. Belki başta ilginç görünen konusu ama iyi bir özellik söyleyip kimseyi yanıltmak istemem

✗ Hangisini saysam, sesler kötü, grafik kalitesi ortanın altında, oynanabilirlik diye bir şey yok, liste uzar gider...

Her insanın hata yapar ama şu saatten sonra Cypher'ı oynarsanız bunun açıklaması "hata" değil başka bir şey olur.

46

Rebel Trucker

TÜR: Sürüş **ÜRETİCİ:** Silverfish Studios **DAĞITIMCI:** Global Star www.rebeltrucker.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 500 MB hard disk alanı

Rampaların ustasıyım, bu oyunun hastasıyım



Uzun yola çıkmanın psikolojisi apayrı. Hele de bunu TIR şoförü olarak yapıyorsanız isyan etmeniz çok doğal...



ProGamer, bilgisayar oyunları tarihinin en özgün çalışmalarından birine sayfaları arasında yer vermekten gurur duyuyor. Bugüne kadar hamamböceğinden zindan muhafızına, elf kraliçesinden plaj futbolcusuna kadar birbiriyle alakası olmayan birçok karakteri oynamış olabilirsiniz ama böylesine tipik bir Amerikalı (Louisiana yöresinden) TIR şoförünü muhtemelen ilk kez canlandırıyorsunuz. En azından ben oyunu kurarken karşı karşıya kaldığım bu gerçeği kabullenmekte epey zorlandım.

Rebel Trucker, siz deyin Grand Theft Auto, ben diyeyim Mafia, (ne dersek diyelim) aslında hiçbir oyunun klonu diyemeyeceğimiz, arada kalmış, hakikaten de kendine özgü bir oyun. Detaylarına geçmeden önce bende yarattığı etkiyi açıklamak istiyorum. Hani televizyonda gecenin bir köründe yayınlanan, kimse tarafından izlenmesi beklenmeyen filmler vardır… Filmin yarısı kadar bir süre tepeden sarkan kamera kablosunu görürsünüz. Aralarda uykuya dalsanız da kendinize geldiğinizde konuyu yakalamak için herhangi bir çaba harcamanız gerekmez. Oyuncular, kostümler, mekanlar her şey ikinci sınıftır. Ama izlemeye devam edersiniz. Rebel Trucker'ın da buna benzer bir tadı var. Her yönüyle ikinci sınıf ama şuursuzca oynanabiliyor.

Oyunumuz eğitimsiz, bakımsız ve çulsuz kahramanımızın iş ilanları arasından kamyon şoförlüğünü seçmesiyle başlıyor. Önce ufak tefek yükler, sonra daha uzağa taşınması gereken, daha hassas ve yerine göre tehlikeli yükler alıyorsunuz. İşin özü, direksiyonun başına geçip arkadaki mala zarar vermeden ve verilen süreyi aşmadan gitmeniz gereken yere ulaşmak. Ama hikaye bu ya, hiç farkında olmadan kendimizi bir takım kirli işlerin içinde buluveriyoruz. Ama Mafia ve GTA'dakilerin aksine bu oyundaki adamımız isterse bu işlerin bir parçası olmayı reddediyor ve bir yandan kamyonculuğa devam ederken bir yandan da polis için çalışabiliyor.

Buraya kadar her şey iyi. Ama yapımcı Silverfish Studios, bu hikayeyi bir oyuna dönüştürme konusunda nedense zorlanmış. Rebel Trucker'da daha karakterimizi gördüğümüz anda bir şeylerin ters gideceğini anlıyoruz, kendi kendimize "bu adamla nereye kadar?" şeklinde, hayal kırıklığı ve merak yüzünden yarım kalmış bir cümle kuruyoruz. Sonra direksiyon başına geçtiğimizde cümleler daha da kısalıyor, anlamsızlaşıyor ve bazı noktalarda isyan nidalarına dönüşüyor. Bir defa oyunun kamera açıları korkunç. Tepeden, araç içinden ve karşıdan olmak üzere üç tip görüş açınız var ama bunlar öyle dar ki aracı gerçek bir trafik canavarı gibi, yolu doğru düzgün görmeden kullanmak zorundasınız. Bunun dışında, bir türlü hızlanamamak, hızlanınca da el frenine asılmadan yavaşlayamamak gibi acayip sorunlarımız var. Çevre grafikleri derseniz, yine benden bin ah işitirsiniz. Oyun boyunca hep aynı köprünün üstünden geçip, aynı binayı yüzlerce kez görerek, aynı benzin istasyonuna uğrayarak, farklı kişiler oldukları iddia edilen aynı adamlarla karşılaşıyorsunuz. Yani oyun için yaratılan model sayısı çok sınırlı. Bir tek tankerler ve kamyonlar konusunda cömert davranılmış.

Hikayeye dayalı sürüş oyunları çok tutulan bir tür. Evet, bunun biz de farkındayız ama sırf bu durumu fark ettiğimiz için apar topar böyle bir oyun yapmaya kalkmıyoruz (istesek yaparız demeye getirmiş oldum, hiç iyi olmadı). Ama yapanları da tek tek tespit edip "olmamış" diyebiliyoruz. Olmamış.

Serpil Ulutürk

PRO PUAN

✓ İkinci sınıf olmayı baştan kabul etmiş, tarz sahibi bir oyun

✗ Kontroller, modellemeler, 3D olmasına rağmen grafikler ve müzikler, geriye bir şey kaldıysa onlar da...

İyi oyun oynamak üzerinizde gerginlik yaratıyorsa –ki niye yaratsın- ilgilenebilirsiniz

40

Ultima X: Odyssey

Maceranın neye benzeyeceği yavaş yavaş belli oluyor

Grafikleriyle Unreal Tournament 2003'ü ve içeriğiyle Ultima serisinin tüm oyunlarını baz alarak karşımıza dikilmeye hazırlanan Ultima X: Odyssey için yavaş yavaş kapsamlı bilgiler ve haberler ortaya çıkmaya başladı.

İlk gelen haberlere göre oyunda uygulanacak zone sistemi, Everquest'in son genişleme paketinde ilk kez uyguladığı Private Zone özelliği. Yani bir görev yapmaya hazırlanmadan evvel, görevi kabul ettiğinizde size özel bir alan (zone) açılıyor ve böylece siz görevinizi arkadaşlarınızla, ya da tek başınıza yaparken kimsenin sizi rahatsız etme gibi bir şansı olmuyor. Bunun yanı sıra karakterlerin kendilerine özel savaş stilleri geliştirebileceği de yapılan açıklamalar arasında yer alıyor. Şöyle ki, karakterinize kendi vereceğiniz tuş kombinasyonları doğrultusunda özel bir hareketi, şayet karakterinizin yeterli gücü mevcutsa yaptırabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra benim en çok ilgimi çeken özellik ise, virtue sistemi. Bu sistem ile sekiz tane virtue skill'ini maksimum düzeye getirdikten sonra yeni özel yetenekler, özel büyüler açabiliyorsunuz. En sonunda ise avatar adını alabiliyorsunuz. "Nesi ilginç bunun?" diye feryat edenleri buradan duyabiliyorum. Ama sakin olun, yapımcılara göre avatar olabilmek için oyuncuların gerçekten çok uzun bir yol kat etmeleri gerekiyor (bir sene civarı), bu da ancak eşsiz bir sabır gerektiriyor. Bir diğer özellik ise topladığınız karakter puanları ve virtue skill'lerinizi eşyalarınızın üzerinde uygulayarak silahlarınızı sürekli geliştirmenize olanak tanınması. Oynadıkça hem kendinizi hem de eşyalarınızı geliştirme şansına sahip oluyorsunuz. Öyle ki büyülü silahlarınızın sizinle beraber level atlayacağı söyleniyor. Ultima X Odyssey'in piyasalara çıkması için daha



zaman var (2004 ortaları) ama bir diğer açıdan Ultima Online'ın yaratıcısı (Lord British) Richard Garriot, Lineage II için NCSoft ile anlaşıp Electronic Arts'tan ayrıldıktan sonra bu denli hummalı bir Ultima çalışması beklemiyorduk. Umarız yapımcılar bu işin üstesinden Richard Garriot'suz da gelebilirler.

Turnuva zamanı!

Dişine göre rakip bulamayanlar için alternatifler

Avaturk'ün Türkiye'de ilk kez gördüğümüz etkinlik programları, ilgi toplamaya devam ediyor. Biz de bunun üzerine size önümüzdeki etkinlik günlerinin programını hatırlatmayı bir görev bildik. Sistem şöyle işliyor; eğer Avaturk üyesi iseniz bahsi geçen etkinliklerin olduğu sunuculara zamanında bağlanarak yerinizi alıyorsunuz ve oynamaya başlıyorsunuz. Sonucunda ise kazanan takımın üyeleri çeşitli miktarlarda Avapuan kazanıyor. Avapuan'ları biriktirerek ise Avaturk'ten alışveriş yapma hakkına sahip oluyorsunuz. Önümüzdeki birkaç günün programı şöyle:

27 Kasım Perşembe
Oyun: **Enemy Territory**
Saat: 21:00 - 22:30
Yönetici: touch&go
Oyun Türü: 1 x Campaing (3 harita)
Sunucu: Enemy Territory v1.02
Her harita sonunda aşağıdaki kişiler 500 AvaPuan kazanacak;
Best Engineer
Best Medic
Best Covert Ops
Best Soldier
Best Field Ops
Highest Battle Sense
Highest Light Weapons

28 Kasım Cuma
Oyun: **Battlefield 1942**
Saat: 21:00 - 23:00
Yönetici: grniminx
Oyun Türü: Conquest
Sunucu: BF1942 1.45
Maç sonunda:
Birinci 5,000 AvaPuan
İkinci 2,500 AvaPuan
Üçüncü 2,000 AvaPuan
Bunun dışında kazanan takımın tüm oyuncuları 2000 AvaPuan.

29 Kasım Cumartesi
Oyun: **Halo**
Saat: 21:00 - 22:30
Yönetici: BunYaz
Oyun Türü: custom
Sunucu: Halo
Karşılaşma sonucunda ilk üç sırayı alan oyunculara;
Birinci 10,000 AvaPuan
İkinci 5,000 AvaPuan
Üçüncü 2,500 AvaPuan

30 Kasım Pazar
Oyun: **Counter-Strike**
Saat: 30 Kasım Pazar 21:00 - 22:30
Yönetici: freeboy, CiCiTuRk
Oyun Türü: CS (3 harita), her harita 30 dakika
Sunucu: CS1 (cs 1.5) ve CS3 (cs 1.6)
Her haritada ilk 3 sırayı alacak puana ulaşan oyunculara;
Birinci 5,000 AvaPuan
İkinci 2,500 AvaPuan
Üçüncü 1,000 AvaPuan

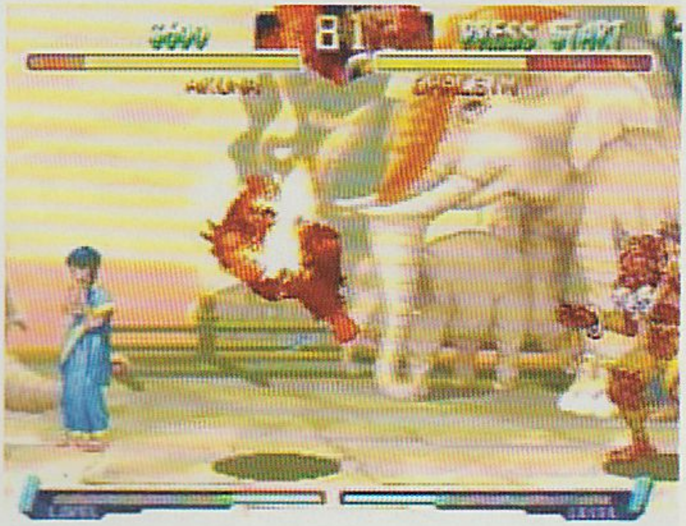
Street Fighter 2

1991, senesinin dünya tarihi açısından ehemmiyetinden evvelce bahsetmiştim. Hatta demiştim ki: "91 senesinden tekrar bahsedersem şaşmayınız" İşte gün o gündür

Sene 1991, Kadıköy Sound'u günler yaşıyoruz. Birbiri ardına bilardo salonlarının açıldığı, bilardonun kahvehanelerden kurtarılıp kısa bir süreliğine de olsa, medyanın da desteğiyle "elit" bir spor haline getirildiğini göreceğimiz bir dönemdir. Aynı dönemde, halk arasında Atarici, ecnebi diyarlarda Arcade Saloon olarak bilinen kurumlar da benzeri bir rönesans yaşamak özlemindedir. Bütün bu karmaşanın içinde genç bir yürek, kalbi küt küt atarak bir inkılabın hülyasını görmektedir.

Şu yukarıdaki paragrafa bak, sanırsın Can Dündar oldum, Fahir Atakoğlu sountrack'i eşliğinde mütareke yıllarını yazıyorum. Hemen düzelteyim. Atariciler oldum olası baliğe yeni ermiş genç erkekleri okul kırmaya teşvik eden "batakhane" estetiği ve kimliğinden kurtulamamıştır. Atarici dersine çalışacak, kitabını kıraat edecek, Fen Liselerine girip yurda yararlı bir insan olmak yolunda emin adımlarla yürüyecek genç dimağları yoldan çıkarmak, aymak, azdırmak gibi bir misyondan ötesini ufkunda görememiştir. Şuna bakın ki "Bilardocu"lar zamanla federasyon kurup, saygın kişiler, vatana ödül getiren süper şahsiyetler yetiştirerek "it-kopuk uğraşısı olmak" iftiralarını temize çekebilmişlerse de, Ataricilerin hiçbir zaman böyle bir lüksü olmamıştır.

Jeton karşılığı "oyun" süresi satan, ve toplumun tanımadığı, onaylamadığı pratikler ile vakit kaybeden gençlerle dolup taşan Atariciler gerçekten de ortaya konulan işgücünün emekçisine ekonomik ya da prestij olarak geri dönmediği ender kuruluşlardandır. Oysa işin aslını değiştiren bir oyun Ataricilerin katlana katlana büyüdüğü 91 senesinde piyasalara arz olunmuştur: Street Fighter 2.



Yatta, Yatta!

Halk arasında sit raytır olarak bilinen, Atarici müdavimlerinin ilk görüşte aşık oldukları, bağırlarına bastıkları SF2, oyuncu ile oynadığı karakter arasında en yakın bağları tahsis edebilmiş ender yapımlardandır. Belirli bir oyuncuyu seçip onunla doğru bir kimyayı yakalamış birçok oyuncu mevcut seçeneklerin niceliğine rağmen karakteri ile monogam bir bağ kurmuş, kariyeri boyunca ondan vazgeçmemiştir. Yoksa süper dümbük bir karakter olduğu halde Dhalsım ile oynamakta ısrar eden bir insanın mantığını nasıl izah edebiliriz? Yoksa sevindiğinde "yatta yatta" diye bağırarak Chun Li gibi cimcimeleşen eşek kadar kıllı herifleri nasıl anlayabiliriz?



Street Fighter 2, bu anlamda kendi içinde de enteresan bir klik ve kamplaşma yaratmayı da becerebilmiştir. Ken ve Ryu (ki Ryu telaffuzumuz külliyen yanlıştır: doğrusu Japon fonetik R si ile, Luu, ya da Ruu olmalıdır) isimli iki karakteri seçenler oyundakine benzer bir şekilde birbirilerinden alabildiğine nefret etmektedir. Bu iki karakterin seçildiği kavgalar -oyuncuların da atarici ligindeki itibarı da dikkate alınarak- özel bir seyirci kitlesi oluşturmuş, zaman zaman kavgalar dijital platformu aşarak, yanında duran adama elinin tersi ile bir tane çakmaya vardırılmıştır.

Sadece SF2 sebebiyle tanışan, arkadaş olan ve beraber okul kırıp beraber akademik kariyerini kaydıran, hala kaydığı yerden bizlere bakan çok insan vardır. Hani ayıp olmayacağını bilsem size "Bugün dahi bu insanları hakkın rahmetine kavuşan Kadıköy Mek'in karşısındaki 'pasaj' tabir edilen yerde bulmanız mümkündür" diyebilirdim.

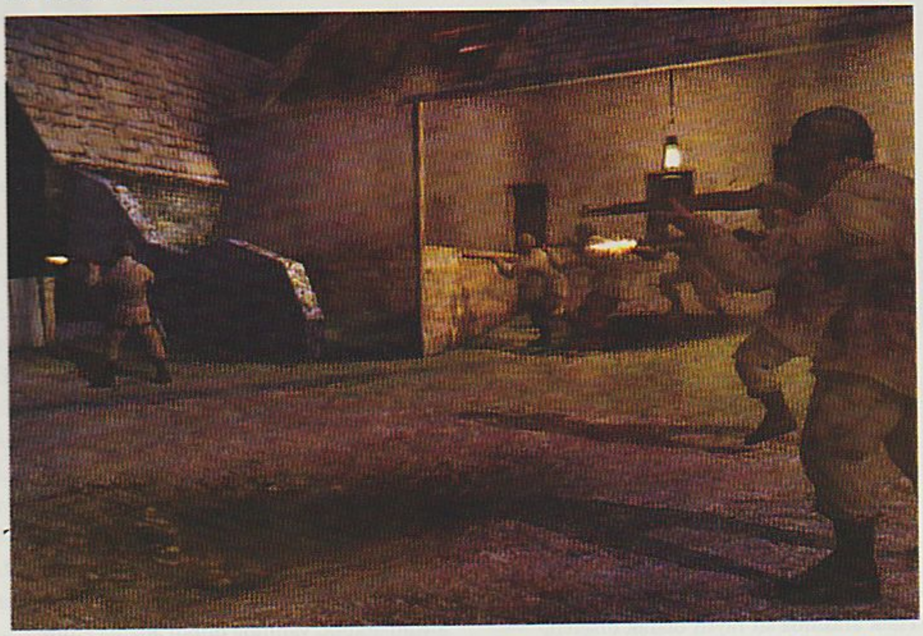
Karanlık, loş bir L çizen bu tapınakta yaşayan ve yüzlerine binbir renk olmuş ekranların şavkı, kulaklarına civ civi dijital sentetik sesler düşen, hipnotize edilmişçesine donuk gözlerle bakan bu insanlardan biri olmak, onlarla beraber hiç değişmemek, hiç yaşlanmamak, zamana meydan okuyarak, Ken olup sevdiğime kavuşmak, problemler ve engellerle karşılaştığımda "or yu ken, aduket" çekmek, çok zorda kalırsam bir jeton daha atıp devam etmek isterim.

Hiç lineer bir giriş, gelişme sunmayan ve sonunda sevgilimize de kavuşma garantisi vermeyen hayat yerine, kendine garanti hedefleri seçmiş, hayatını buna endekslemiş insanlar mı doğru, bindiğim alamet mi yanıtını sizlere bırakıyorum.

otisagabey

Call of Duty

Bu yıl bir çok oyun bizleri İkinci Dünya Savaşına geri götürdü. Bu sefer zaman yolculuğuna ise Call of Duty ile beraber çıkıyoruz. Ancak rehberimizi okumazsanız bu zaman yolculuğu sizin için bir kabusa dönüşebilir.



Call of Duty'de ilk olarak ne tarz silahları kullanmanız gerektiği ve hangi durumlarda ne gibi taktikler izlemeniz gerektiğini açıklayalım. Oyun genel olarak bir alandan ötekine ilerleyip oradaki görevi yerine getirme mantığıyla ilerlediği için en önemli nokta size verilen görevin ne olduğunu iyi kavramak.

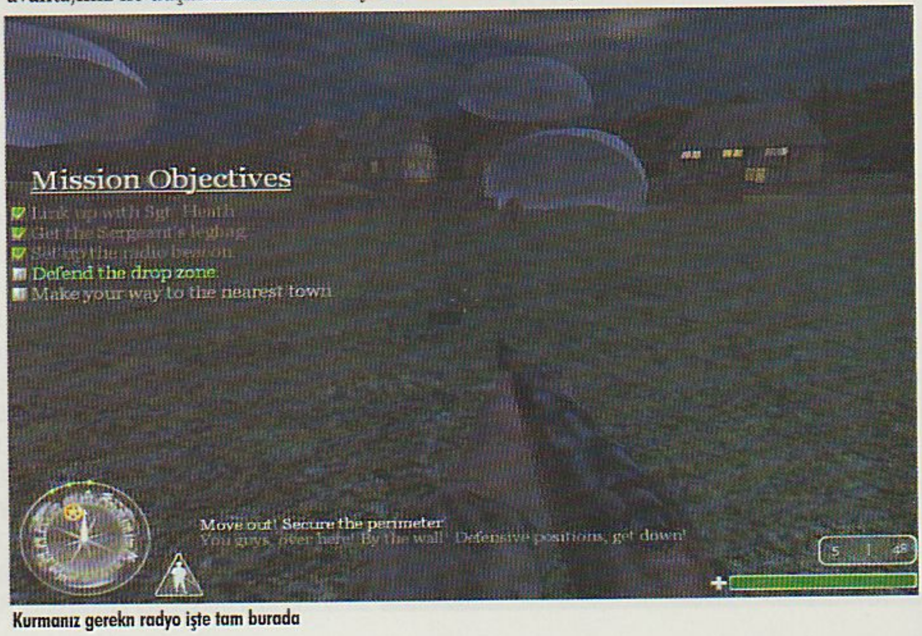
Birçok FPS oyununun aksine Call of Duty'de tek başınıza kahramanlık yapamıyorsunuz. Mekandan mekana atlaya zıplaya adam öldürerek ilerleyemiyorsunuz. Düşmanları alt edebilmenin ilk kuralı onların tam olarak nerede konuşlandıklarını bilmek olacaktır. Bu sayede alternatif yolları kullanarak onlara beklenmedik bir zamanda beklenmedik bir açıdan saldırı yapmanız mümkün olabilir.

Oyunda görevleri yerine getirebilmek için ilerlerken düşman ateşinden mümkün olduğunca korunmaya çalışmalısınız. Bunun için çevrenizde bulunan kaya, bidon, duvar o anda size en yakın ve en uygun ne varsa siper olarak kullanmanız hayatta kalmanızı sağlayacaktır. Eğilme ve yere yatma çevrede hiç korunacak bir şey olmasa bile oldukça işinize yarayacaktır (kafanızı ne kadar aşağıda tutarsanız o kadar iyi). Özellikle makineli tüfek bataryaları ve tankların bulunduğu alanlarda, saklanmadığınız takdirde ölmeniz kaçınılmaz olacaktır.

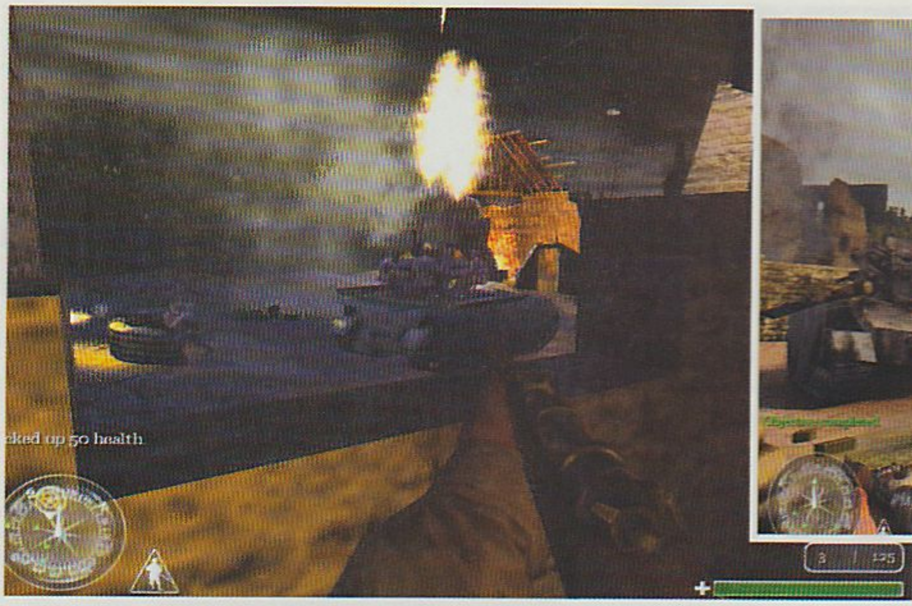
Asla kahraman olmaya çalışmayın. Görevleri yerine getiriken her zaman takım arkadaşlarınızla birlikte hareket edin. Bu şekilde hem tüm dikkatleri kendinize yoğunlaştırmaktan kurtulacak hem de sayı avantajınız ile düşmanları daha kolay alt edebileceksiniz. Takım halinde ilerlerken üstlerinizin verdiği talimatlara göre hareket ederseniz düşmanları kendi bulacağınız yöntemlere oranla daha rahat öldürebilirsiniz.

Call of Duty'deki düşmanların uyguladığı taktikler yüzünden bazen zor durumlara düşebiliyorsunuz. Bunun için içinde bulunduğunuz duruma göre hareket etmeyi öğrenmeniz gerekiyor. İlk bölümden itibaren, oyun boyunca başınızı en çok mankineli tüfek bataryaları kullanan düşmanlarınız ağrıtacak. Bunları etkisiz hale getirmenin en iyi yolu alternatif bir rota takip ederek burada bulunan askerleri sağ sol ya arkalarından yaklaşarak el bombası ile öldürmek olacaktır. Eğer yaklaşmanın herhangi bir yolu yoksa belli bir yere kadar yaklaştıktan sonra bir engelin arkasında saklanırken el bombası atmak en iyi çözüm olacaktır. Eğer tüm bunları yapamayacak kadar uzak mesafedeyseniz tüfeğiniz ile nişan alarak ateş etmeyi denemelisiniz.

Eğer birçok düşman tarafından saldırıya uğrarsanız hemen çevrenizde bir makineli tüfek olup olmadığına bakın. Eğer çevrenizde makinelli tüfek varsa hemen oraya doğru yönelin ve hemen kullanmaya bakın. Böylece kısa süre içerisinde birçok



Kurmanız gerekn radyo işte tam burada



Yok edilmeyi bekleyen AA Gun'lardan yalnızca biri



Panzerfaust'la almanız gereken sonuç bu olmalı

düşmanı alt edebilirsiniz. Ancak makineli tüfekleri sürekli ateş etmek yerine kesik kesik ateş ederek kullanırsanız nereye ateş ettiğinizi daha rahat görebilir ve daha çok düşmanı öldürebilirsiniz.

Oyunda bulunan zırhlı araçları yok etmeniz için gerekli anti-tank silahları gerekli yerlede bulunacaktır. Ancak teker teker kullanabildiğiniz için, bu silahları kullanırken ıskalayıp ıskalamamanız hayatta kalmanızı belirleyen etkenlerden biri olacaktır. Özellikle hareket halindeki araçlar üzerinde bu silahları kulanırken aceleci davranmak yerine sabırla düşmanı vurabileceğiniz en iyi açıyı beklemeniz gerekiyor.

Call of Duty'de mekan içlerinde çatışırken iki noktaya dikkat etmeniz gerekiyor. Bunlardan ilki iç mekanlarda ilerlerken hızla girdiğiniz bir odada karşılaşabileceğiniz kalabalık bir grubun sizi hemen öldürebilmesi. Diğeri ise yakın mesafede karşılaştığınız otomatik silahlı askererin sizi tek başlarına öldürebilecek olması. Bu nedenle iç mekanlarda mümkün oldukça yavaş ve dikkatli ilerlemelisiniz. Özellikle Q ve E tuşları ile köşelerden bakmak birçok yerde oldukça işinize yarayacaktır.

Oyunda izlemeniz gereken taktikleri yüzeysel olarak açıkladıktan sonra bölümlerde neler yapmanı gerektiğini anlatmaya başlayabiliriz.

Bölüm 1: Pathfinder

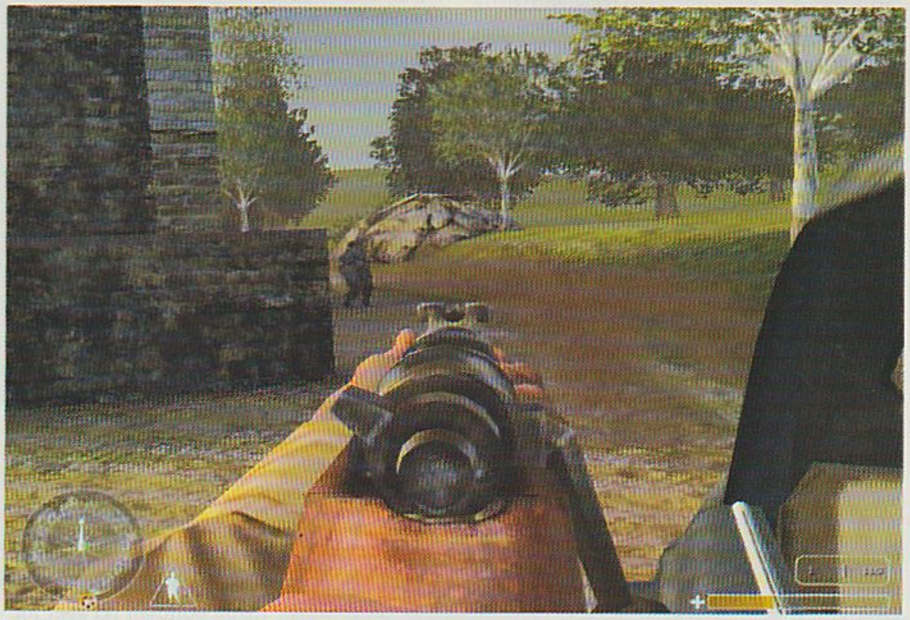
Oyuna paraşütle yere indiğinizde başlıyorsunuz. Göreviniz asıl ana kuvvetlerin indirme yapacakları alanları belirleyip bunların güvenliğini sağlamak. İner inmez hemen ekibinize ait diğer askerleri bulmanız gerekiyor: Pusulanızda görevleri yerine getirmek için hangi yöne gitmeniz gerektiği belirtilmiş ve hatta görevin bulunduğunuz alandan yüksekte veya alçakta olduğunu bile öğrenmeniz mümkün.

İlk olarak sizden Sgt. Heath'i bulmanız isteniyor. Pusulayı takip edip yerini bulduğunuz zaman onun ölmüş olduğunu anlıyorsunuz. Hemen dibindeki çantayı alarak ilerlemeye devam edin. Biraz ilerleyince arazinin ortasında ufak bir Alman binası olacak. Onun hemen önünde bulunan radyo antenini aktifleştirin. Bu aşamadan sonra bir grup asker uçaklardan atlayacak ve size katılacak. Öncelikle çevrede bulunan Alman askerlerrini öldürdükten sonra en yakında bulunan kasabaya doğru ilerlemeye çalışıyorsunuz. Pusulanızı takip etderek ilerleyince kasabaya ulaşacaksınız ve bölümü geçeceksiniz.

Bölüm 2: Burnville

Bu bölümde amacınız kasaba çevresinde yayılmış olan Alman hava savunma araçlarını imha etmek. Pusulanızı takip ederek sırayla burada buluanan araçları bulun. Bomba yerleştirerek bunların tamamını yok edin. Bölümde en çok dikkat etmeniz gereken şey binaların içlerine yerleştirilmiş olan makineli tüfek bataryaları olacaktır. Bir anlık dalgınlığınızı yakalayıp ateş etmeye başladıklarında, siz harekete geçene kadar çoktan ölmüş olabiliyorsunuz.

Bununla birlikte bölümde sürekli olarak bina yıkıntıları arasında ilerlerken saklanmış olan Alman asekerlerine de dikkat etmek gerekiyor. Tüm AA Gun'lara bomba koyup tamamınını yok ettikten



Arabada nişan almak bir hayli zor sabırlı olmalısınız

sonra. Cpt. Foley sizi çevresine toplayarak kısa bir nutuk atacak ve bölüm bitecek.



Bölüm 3: Dawnville

Burada bir önceki bölümdeki haritaya devam ediyoruz. Hava aydınlandığı için sürpriz saldırı yeme riskimiz de oldukça azalıyor. Öncellikli olarak Cpt. Foley ile başladığımız bölümün hemen başında bir tankın saldırısına uğruyoruz. Biraz ileride bulunnan kilise içindeki panzerfaust'ü kullanarak bu tankı yok edin. Daha sonra tekrar kiliseye dönün. Burada kısa bir süre savunma yaptıktan sonra Cpt Foley kendisini izlemenizi isteyecek

Cpt Foley'i takip ederek gittiğiniz yeni alandaki askerlere bir süre yardım ettikten sonra Almanların ikinci tankı gelecektir. Onun önünden hızla geçerek geldiğiniz yoldan geri kiliseye dönün ve bir tane daha anti-tank silahı alın ve onu kullanarak ikinci tankı da yok edin. Daha sonra sizden havan topu saldırılarını yapan ekibi bulmanız istenecek.

Başladığınız noktaya geri dönerek pusulanıza bakın ve oradaki hedefe doğru yönelin. Bu sırada üçüncü bir tank daha karşınıza çıkacak. Onu da yok edip caddeyi takip edin. Hemen ileride mortar takımını göreceksiniz. Duvardan atlayarak aşağıya inin ve orada bulunan 3 adet mortar ekibini öldürün. Toplandıktan sonra bölüm bitecek.

Bölüm 4: Carride

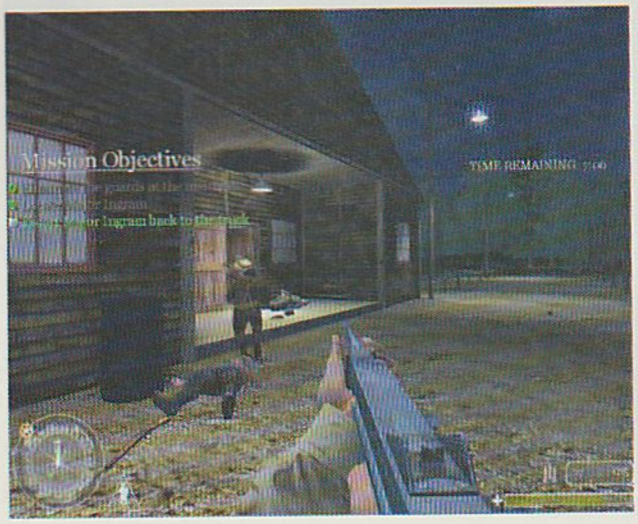
Oyunda ilk olarak araba takibi bölümüyle karşılaşacaksınız. Bölüm biraz kısa olsa da oldukça eğlenceli. Burada Cpt. Foley'in iletmemizi istediği bir notu müttefik kuvvetlerin karargâhına götürmeye çalışıyoruz. Ancak yolumuz üzerinde geçmemiz gereken Alman kontrolündeki bir bölge var.

Bölümde arabadayken fazla bir şey yapmanıza gerek yok. Camdan sarkıp diğer askerleri vurabilirsiniz. Bölümde bir süre oradan oraya kaçarak ilerledikten sonra çıkmaz bir sokakta bir tank bizi sıkıştırıyor ve çavuş arabaya hasar veriyor. Hemen arabadan atlayıp pusulayı takip ederek yeni bir araba bulmaya çalışıyoruz. Yolda fazla asker olmadığı için çok zorlanmayacaksınız.



Cpt. Price'ın böyle göründüğüne bakmayın birazdan silahını kaptığı gibi aksiyona o dadalacak

Arabayı bulduktan sonra karşı tarafta siperlerin arkasına gelen tüm askerleri öldürün ve arabaya atlayıp yolunuza devam edin. Peşinize takılan bir iki arabayı da yok ettikten sonra yolunuza başka Alman askeri çıkmayacak ve kısa bir süre sonra komutanlığa ulaşacaksınız.



Bölüm 5: Brecourt

İlk görevlerdeki başarınızı fark eden komutanlar sizi özel bir göreve yolluyorlar. Burada bulunan dokümanları bulup almanız ve top bataryalarını temizlemeniz gerekiyor. İlk olarak yakınınızda bulunan iki adet top bataryasına çevrelerinden dolaşarak saldırın. Temizlediğiniz bataryalara çavuş bomba yerleştirecek.

İki bataryayı yok ettikten sonra ilerleyip geniş binaya girin. Burada bulunan dokümanları alın ve dışarı çıkın. Bu yeni alanda bir arkadaşınız vurulacak. Çavuş onu almaya gittiğinde koruma ateşi açın. Bu arada size elindeki patlayıcıları vermeyi ihmal etmeyecektir.

Bundan sonra kalan bataryaları siz yok edeceksiniz. Bir batarya kalana kadar bunları yok ettikten sonra ilerleyerek büyük binaya ulaşın ve bunun içinde bulunan dokümanları alın. Binanın çevresinde dolaşıp son bataryayı da yok edin. Kalan Alman askerleri öldürünce bölüm bitecektir.

Bölüm 6: Chateau

Burada kaçırılan iki İngiliz subayını kurtar-





Bu silah ile tankları avlamak çok da zor değil.

maya çalışacaksınız. Foley'in talimatlarını dinledikten sonra yukarı çıkın ve kapıda bulunan makineli tüfeğin başındaki askeri öldürün. Daha sonra hızla ilerleyerek kapının arkasında bulunan tüm askerleri öldürün ve yola devam edin. Şatonun kapısından geçtikten sonra evin arka kısmına dolaşarak girişi bulun.

Binaya girdikten sonra ilk olarak üst katta bulunan dokümanlara ulaşın ve onları toplayın. Daha sonra alt kattaki gizli odayı bulun ve oradaki radar ekipmanlarını yok edin. Bundan sonra hızla ilerleyerek binanın alt katlarında bulunan hapisaneye inin.

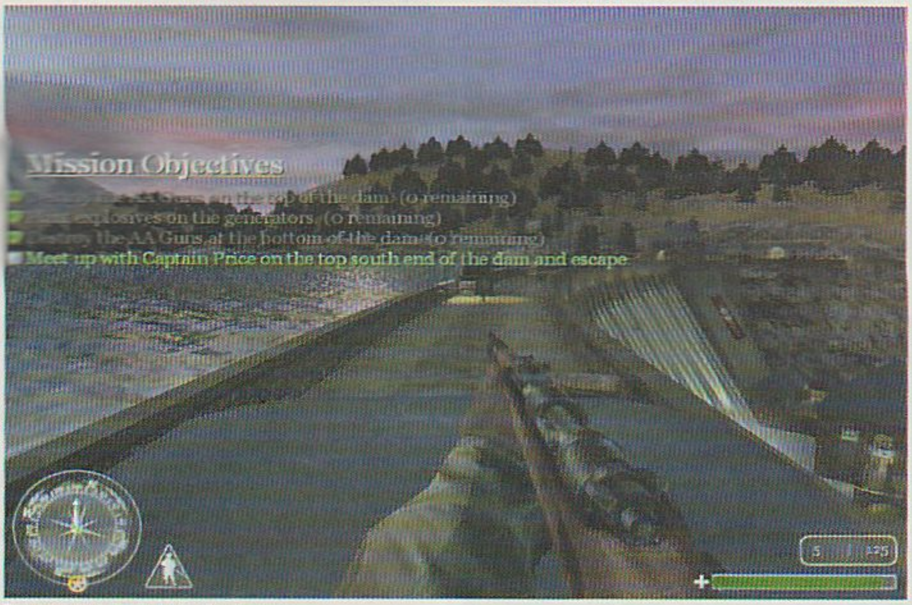
Aşağıya inince arkadaşlarınız kapıyı dinamitle havaya uçuracak. İçeri girin ve yüzbaşıyı kurtarın. Size diğer subayın başka bir yerde olduğundan bahsedecek. Hızla geldiğiniz yoldan dönün ve kamyona ulaşın.

Bölüm 7: Powcamp

Burada diğer İngiliz subayını kurtarmaya çalışacağız. Foley size sniper ile ilerleyip kapıdaki adamları indirmeniz gerektiğini söyleyecek. Yavaşça ilerleyerek kapıya doğru yaklaşın ve önce makineli tüfeklerin başındakiler olmak üzere tüm Alman askerlerini öldürün. Bu sırada kamyon ile takım arkadaşlarınız içeriye girecek.

Bundan sonra kampın iç kısımlarına doğru ilerleyerek ve pusulayı takip ederek binbaşının yerini saptamaya çalışın. Burada en çok arkanızdan gelebilecek Alman askerlerine dikkat etmeniz gerekiyor. Bölümde 10 dakika gibi bir zamanınız olduğu için, hızlı hareket ederek binbaşıyı bulun.

Bundan sonra geldiğiniz yoldan geri dönün. Bu sırada karşınıza daha fazla sayıda asker çıkacaktır. Bu nedenle aceleci davranmak yerine dikkatli bir şekilde ilerleyin. Kamyona kadar binbaşıya eşlik ettikten sonra bu bölüm bitecektir.



Baraj üzerinde hiç bir asker bırakmayın

Bölüm 8: Pegasusnight

Bu bölümden sonra hikayenin akışı biraz değişiyor. Bu noktadan sonra İngiliz yüzbaşının komutası altında ilerlemeye başlıyorsunuz. Bölümde ise sizden son derece stratejik bir noktada bulunan köprüyü savunmanız isteniyor.

İlk olarak köprünün bir yakasını güvenlik altına almanız gerekiyor. Bunun için köprünün sol tarafında bulunan savunma binasını ele geçirmelisiniz. Binaya çevresiden dolaşıp yaklaştıktan sonra arka tarafında bulunan askerleri temizleyin ve içeriye girin. Buradaki askerleri de öldürünce bölgenin kontrolü size geçecektir.

Bundan sonra köprüden karşıya geçin ve yüzbaşının yanına gidin. Sizden mühendisi bulmanızı isteyecek. Mühendisi alıp köprünün güvenli yakasına geri dönün ve topu tamir ettirin. Daha sonra bu aleti kullanarak karşı yakadan gelen tankı havaya uçurun.

Son olarak, kalan belli sayıda askeri takım arkadaşlarınıza yardım ederek öldürünce bölüm bitecektir.

Bölüm 9: Pegasusday

Burada aynı mekanda köprüyü korumaya devam edeceksiniz. Öncelikle köprünün karşı yakasında bir ön defans oluşturup birkaç dakika boyunca bu noktaya saldıran askerlerin hepsini ölüdürün. Daha sonra Alman zırhlı birlikleri ve diğer askerler her

yerden saldırmaya başlayacak.

Bundan sonra geri çekilip siz topun kontrolüne geçeceksiniz. Arkadaşlarınız gelen askerleri öldürürken siz beklemeye devam edin. Zamanı gelince belli bir yönden tank geldiği konusunda uyarı yapacaklar. Hemen silahı o yöne çevirip gelen tankı yok edin. 8-9 tank geldikten sonra tank saldırıları duracaktır. Bir süre daha bekleyip size destek kuvvet geldiğinde kalan Alman askerlerini de öldürdüğünüzde bölüm bitecektir.

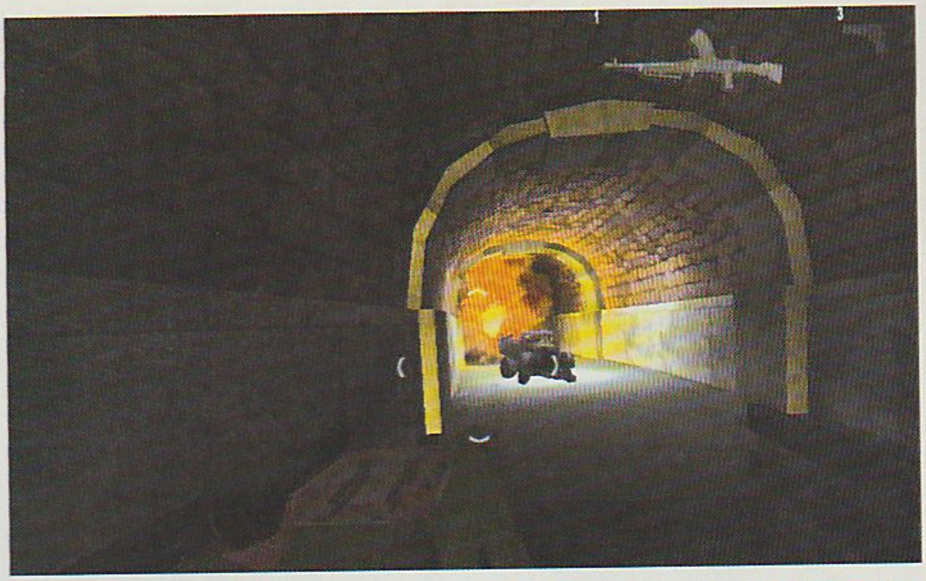
Bölüm 10: Dam

Oyunda tek başınıza ilerlediğiniz ilk bölüm bu olacak. Başladıktan sonra hemen elinizdeki sniper rifle'a sarılın ve alanda görebildiğiniz tüm askerleri öldürmeye bakın. Askerleri temizledikten sonra baraj üzerine doğru ilerleyin.

Barajın üzerinde bulunan AA Guna'a bomba yerleştirin. Ancak kasaların arkasından size saldıran askerlere oldukça dikkat etmeniz gerekiyor. Bu bölümde size saldıran otomatik silaha sahip askerler kısa sürede çok aşırı hasar verebiliyor.

Yukarıdaki AA Gun'ların tamamını bombaladıktan sonra hızla geriye dönün. Arkanızda bir kapı açılacak ve asker çıkacak. Onu öldürün, içeri girin. Bundan sonra sürekli olarak aşağıya inmeye çalışacaksınız.

Otomatik silahlı askerler fazla olduğu için oldukça yavaş bir şekilde ilerlemeniz gerekiyor. Bu bölümde duvarları ve köşeleri olabildiğince saklanmak için kullanın ve hiçbir zaman hızlı bir şekilde hareket etmeye çalışmayın. Alt kata inip jeneratörlere bombaları yerleştirin ve aşağıdaki alana çıkın. Burada bulunan asklerleri öldürün ve kalan AA Gun'ları bombalayın.



Geldiğiniz yoldan yine aynı şekilde yavaş ve dikkatlice geriye doğru dönün, yukarı çıktıktan sonra yüzbaşı ile kamyonda buluşun. Kamyona atlayınca bölüm bitecektir.

Bölüm 11: Truckride

Bu bölümde de hareket halindeki kamyonun üstünde düşmanları saf dışı bırakmaya çalışıyorsunuz. Bir süre ilerledikten sonra tahta köprüyü geçince yüzbaşı kamyonu durduracak ve köprüye bomba koymak için araçtan inecek. Burada gelen askerlerin tamamını sniper rifle kullanarak öldürün ve bir süre burayı savunun.

Tekrar hareket etmeye başlayıp tünele girince panzerfaust'u alın ve arkadan gelen kamyonu dikkatlice ateş ederek yok edin. Eğer ıskalarsanız, ikinci bir deneme yerine üzerinde panzerfaust'u olan askeri öldürün.

Tünelden çıkınca solda bulunan kamyonlardan biri daha size saldıracak. Aynı taktik ile bu kamyonu da saf dışı bırakın.

Kamyonun ardından burada bir grup motosikletli saldıracak. Onları da panzerfaust kullanarak yok edin ve ilerlemeye devam edin. Karşınıza bir iki grup asker ve iki kamyon çıkacaktır. Onları da atlattıktan sonra bölüm biraz ilerleyince bitecektir.



Eğer bu uçaklardan birini kaçırırsanız pek hoş sonuçlarla karşılaşmayacaksınız.

Bölüm 12: Airfield

Aynı şekilde kaldığınız yerden burada da kamyonun üzerinde devam ediyorsunuz. Bir süre havaalanında turlayarak üzerinize gelen araçları yok etmeye ya da içlerindeki askerleri öldürmeye bakın. Hatta hem araçları yok edip hem içindekileri öldürseniz daha bile güzel olur.

Bir süre daha bu şekilde devam ettikten sonra yüzbaşı kamyonu park edecek. Bu noktada, hemen yanınızda bulunan AA Gun'ın kontrolünü alın. Önce sol tarafta balkonda bulunan askerleri temizleyin ve daha sonra gelecek olan uçakların yolunu gözleyin. Bir süre sonra uçaklar ard arda saldırmaya başlayacaklar.

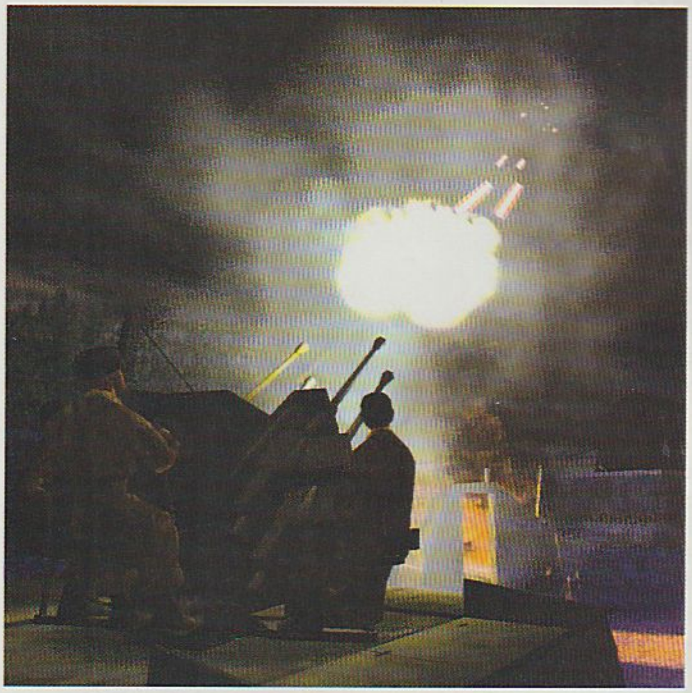
Savunma yaparken en önemli nokta hiçbir uçağın elinizden kurtulmasına izin vermemek. Bunların attığı bombalarla çok hasar alır ve sağdan soldan gelecek bir kurşun ile ölebilirsiniz. Uçaklar 3-4 parti şeklinde saldıracaklar. Bu nedenle saldırı kesildiğinde hemen sağınızda bulunan medpack'leri kullanarak aldığınız hasarı minimuma indirmeye bakın. Son olarak ileride soldan büyük bir uçak yaklaşacak.

Kısa bir süre daha savunma yapıp kamyona tekrar binin. Kamyon uçağın yanına gidince bölüm bitecek.

Özberk Ölçer

Hile Kodları

5 koca sayfalık strateji rehberi bile işe yaramadıysa Call of Duty için bir de bu sayfayı deneyin.



Call of Duty

Hile kodlarını çalıştırabilmek için önce oyunumuzun kısa yoluna **"+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1"** parametrelerini ekliyoruz. Oyun esnasında "é" tuşuna basarak konsolu açıyoruz ve aşağıdaki kodları yazıyoruz.

Setrandom sv_cheats 1	hile kodlarını aktif kılar
Give health	tam sağlık verir
God	ölümsüzlük
Notarget	düşmanlarınız size ateş etmez
Noclip	duvarların içinden geçebilirsiniz

Metal Gear Solid 2: Substance

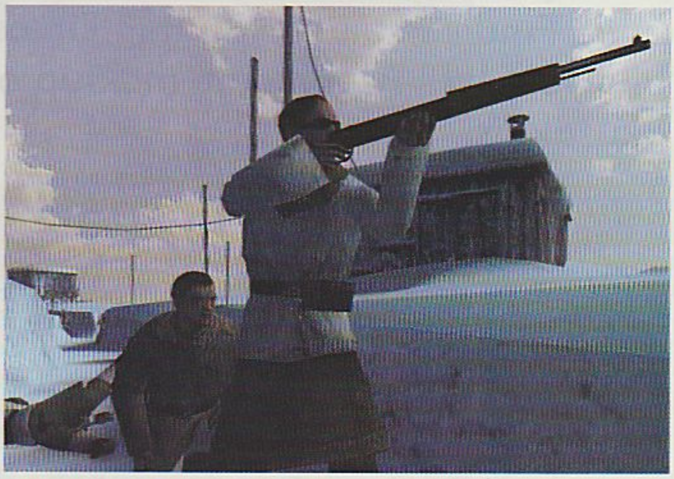
Gizli karakterler ile oynayabilmek için aşağıdaki görevleri tamamlayın.

MGS Snake	Raiden, Ninja Raiden, Raiden X, Snake, Pliskin ve Tuxedo Snake VR görevlerini % 100 ile tamamlayın
Ninja Raiden	Raiden VR görevlerini % 50 ile tamamlayın
Pliskin	Snake VR görevlerini % 50 ile tamamlayın
Raiden X	Raiden ve Ninja Raiden VR görevlerini % 100 ile tamamlayın
Tuxedo Snake	Snake ve Pliskin VR görevlerini % 100 ile tamamlayın

Hidden & Dangerous 2

Oyun esnasında "é" tuşuna basıp konsolu açın. Aşağıdaki kodları girerek hilebazlığa adım atın.

Heal 1	kendinizi iyileştirirsiniz
Heal 4	tüm ekibinizi iyileştirirsiniz
Kill	intihar edersiniz
Happyammo	sınırsız cephane verir
Giveitem X	ismini yazdığınız eşyayı alırsınız



Crown of the North

Oyun sırasında [Tab] tuşuna basın ve şöyle buyurun;

DIMMUBORGIR	tüm binaları gösterir
UTOPIA	asiler yenilir
AIK	5000 dolar kaybedersiniz
MANUNITED	5000 dolar kazanırsınız
STEFANREHN	ölümsüzlük
RICHARDBAD	1000 zafer puanı kaybedersiniz
RICHARDNICE	1000 zafer puanı kazanırsınız
KILLSTIG	Stig ölür
KILLVALDEMAR	Valdemar ölür
KILLERIK	Erik ölür
KILLBIRGER	Birger ölür
KILLMENVED	Menved ölür
KILLHAAKON	oyun tamamlanır

No Man's Land

Oyun sırasında [Enter]'a basın ve aşağıdaki kodlardan birini girin.

GOLDENMONKEY	1000 altın
WICKEDWANGO	10,000 kaynak
RAINBOWRING	tüm haritayı gösterir
BLOODMODE	şiddet modunu açar

Hot Rod: American Street Drag

Seçtiğiniz kodu oyuncu ismi olarak girin.

SheBeast	She Beast arabasını kullanabilirsiniz
Brain	Brain arabasını kullanabilirsiniz
Reptomicus	Repto arabasını kullanabilirsiniz
Invader	Invader arabasını kullanabilirsiniz
MOISDNE	Para ve araba verir

İyi bayramlar

Ne? Bayram bitti mi? Ama biz yazmaya dalmışız, fark etmemişiz. Şekerler de mi bitti? Fındıklı çukular da mı? Limonata bile yok, ha? Bari birkaç mektup olsa, okuşak, içimiz ısınsa...

Merhaba derken hemen size bir sorum olacak,
1. Cold Zero'nun incelemelerini ve hilelerini verebilir misiniz?
2. Space Colony'nin varsa hilelerini verebilir misiniz?
Sorularım bu kadar. Bunu da belirtmek isterim ki derginiz mükemmel ve çok güzel oyunlar veriyorsunuz.

DragonNihat

Merhaba derken bizim de sana bir değil tam iki cevabımız olacak.
1. Cold Zero incelemesini 6. sayımızda bulabilirsin.
2. İki oyunun da şu anda hile kodları yok. Ama internetten her ikisi için de trainer'ları bulabilirsin.
Sanırım cevaplarımız da bu kadar. Daha güzel oyunlar çıktıkça, oyunları veremesek bile incelemeye devam edeceğiz.

Merhaba Arkadaşlar,
Dergi ve CD çok güzel. Buradan bütün okumayıcılara seslenememek istiyorum. Dergiyi alıp katkıda bulunsunlar ki, biz okuyan arkadaşlarına 2 CD veyahut ne bileyim, daha çok sayfa daha çok hediye gelsin. Değil mi ya! Ey okuyucular!!! Arkadaşlarımızı dürtelim...
Yazar Arkadaşlar,
Bu kadar oyunu oynamanızı kıskanmamak mümkün değil. Hele de benim gibi P2, 96 MB RAM ve 8 MB ekran kartı olan eski bir bilgisayara (bilgisayar demeye bin şahit ister) sahip oyun manyağı kıskanmaz da ne yapar? (Cevap: SÜRÜNÜR)
Sorularım ve bir iki isteğim var izninizle.
1. Ben bir zamanlar oynayıp fena halde etkilendiğim Shadowman adlı oyunun hastasıyım. Bu oyunun CD'sini nasıl bulabilirim, 2'si geliyor mu?
2. Bir o kadar da Die By the Sword'u severim. 1'deki sorular burada da geçerli.
Mektupları okuduğunuzu bilmek güzel.
Teşekkürler.

RESISTANCE

Merhaba Resistance,
Bir defa daha karşılaş mıydık biz burada? Gözüm mü ısırdı?
Şimdi de cevaplar:
1. Shadow Man, 2nd Coming adı altında 2002 yılında PS2 için piyasaya çıktı. Ancak PC versiyonu ile ilgili bir haber yok. İlk oyunu bulman oldukça zor yurdumda. Ancak oyun satışı yapan internet sitelerinden edinmen mümkün.
2. Oyun ile aynı yılda (1998) çıkan bir genişleme paketi mevcut, "Limb from Limb". O zamandan beri de bir haber yok kendilerinden. Oyunu bulabilme ihtimaline gelince; maalesef 1'deki cevaplar burada da geçerli.

Merhaba,
Sizi ilk sayınızdan beri takip ediyorum. Çok başarılısınız. Lafı uzatmadan hemen sorulara geçeyim.
1. Commandos 3 için yayınladığınız tam çözüm ilaç gibi geldi. Ama ne yapacağımızı tam olarak belirtmemişsiniz, yoksa ben mi anlamıyorum? Ama lütfen ikinci çözümde daha bir resimli anlatın da ne olduğunu anlayalım.
2. Benim bilgisayarım 128 MB RAM, P3 650, 16 MB Ekran kartı. Bilgisayarı yaz tatilinde yenilemeyi düşünüyorum. Bana en yüksek değerleri yazar mısınız? Bir kere yapalım tam yapalım bu işi :)

Ogün KURT

Selam,
1. Oyun aslında oldukça serbest. Yani illa belli bir yoldan ilerlemeye gerek yok. Bu yüzden çözümünü yazmak da güç aslında. Çözümden her bölümdeki kilit noktaları öğrenip, kendi stratejilerini belirlemek durumundasın birazcık yani.
2. Donanımların iyice çeşitlendiğini düşünürsek, alacağın sistem biraz maddi durumuna bağlı. Bu günlerde en iyi nedir diye bakarsak, 3 GHz bir işlemci, 128 MB ekran kartı (GeForce FX serisinden mesela), en az 512 MB DDR RAM, 7200 RPM Harddisk (boyutu ihtiyacına göre sen belirlersin artık). Bunlar dışında kalanları sen de seçebilirsin sanırım.

ZiggyStardust

pro gamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

27 Kasım 2003 / Sayı: 17

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Burçin Adısönmez
burcin@progamermag.com
Volkan Akaalp
volkana@progamermag.com
Esra Akın
esra@progamermag.com
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com
M. Iberia Aydın
iberia@progamermag.com
Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

MERKEZ REKLAM "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Erhan Özdemir (Finans)

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 15
"Kendine biçtiğin sonu yakaladın. Kırmaya çalıştığın zincirler ölüm fermanına dönüştü. Artık sessizliğine sığınabilirsin. Artık kaçabileceğin bir yerin kalmadığını biliyorsun değil mi? Yakalandın, seni yakalayan sistemin ve kanun koyucunun kurbanı olacaksın. Bunu sana ölümünü kutlayan ajan olarak söylüyorum. Ölüm seslerini kulağına fısıldayan biri olarak söylüyorum. Artık bu sözleri duydun. Artık hayatında beliren karanlık silüeti gördün. Kendi ölümünü hazırladığın dipsiz kuyuya girdin. Duyuyor musun?" diye yineledi ses.


Nokia Game'e katıl,
NOKIA
NOKIA game.com
N-GAGE
N-Gage senin olsun!
Son kayıt günü: 19 Kasım